

POWER

**Fun &
Action**

Markt & Technik

DM 6,50

GS 50,- / sfr 6,50
Lit 7700/ Hft 8,-
der 35,- / frank 30,-

The next Mutation

SPACE QUEST 5

*Abenteuer &
Forschung*

- Eco-Quest 2
- Iron Helix
- Eric, the Unready
- Shadow of the Comet
- Rolo to the Rescue

Hau mich

SEAL TEAM

Harte Männer unter
Beschuß - erste Infos
zur Machosimulation

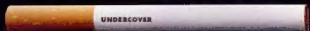
BEHOLDER 3

UNDERCOVER SPORTSWEAR



Undercover ist eine gut getarnte Zigarette von HB.

LOOK UNDERCOVER.



SMOKE UNDERCOVER.

in tern

Silberne Aussichten

Seit zwei Jahren schwärmt jeder davon: Die Entwickler, die Industrie, der Kunde. Und dennoch: Trotz aller Bekenntnisse läßt ihr Siegeszug immer noch auf sich warten. Die Compact Disc gilt als das Speichermedium der Zukunft, doch im Spielebereich kommt sie langsamer als gedacht auf Touren. Spätestens zum Weihnachtsgeschäft '93 dürfte sie sich allerdings bei uns endgültig etabliert haben. Nachdem die Japaner ihre Computer und Videospiele schon länger mit Silberlingen bestücken, sind für die nächsten Monate endlich europäische und amerikanische CD-Produktionen angekündigt, die nicht nur Disketten-Originale minimal verändert auf Compact Disk bieten. Ein vertontes Space Quest 4 oder die komplette Wing-Commander-Serie sind zwar lohnenswerte Käufe, eine Rechtfertigung für CD-ROM aber noch lange nicht.

Die Softwarefirmen reduzieren dank CD die mittlerweile horrenden Produktionskosten für 16-MBit-Module oder einem Dutzend HD-Disketten ganz gewaltig. Mehr als 2 Mark dürfte die Herstellung einer CD nicht mehr kosten. Die gesparten Beträge müssen allerdings in die Entwicklung investiert werden. Wer ein professionelles CD-Spiel schaffen will, muß mit erheblich höheren Entwicklungskosten rechnen: Soundtrack, Grafik-Intermezzi und spielerische Innovationen kosten Zeit, sprich Geld.

Wenn im Sommer schließlich das Mega-CD fürs Mega Drive erscheint, CD-ROMs in jedem vierten PC stecken und die Softwareindustrie ein gutes Dutzend atemberaubender Silberlinge veröffentlicht, wird's hoffentlich jeder kapieren: Gespielt wird in Zukunft von und mit CD – bis eines Tages die Laserdisc ihren Platz einnimmt...

Ein analoges Jahr mit digitalen Highlights wünscht

Euer

Power-Play-Team

7th Guest von Virgin wartet schon in der Vorversion mit atemberaubender Grafik und sagenhaften "Live"-Animationen auf.

Die Software fürs Mega-CD ist zwar noch nicht ausreift, aber vielfältig sortiert: Vom Time-Gal-Zeichentrickfilm (oben), über Thunder Storm FX (links) bis zu Full Motion Video.

106

Eiskalt: In *Transarctica* holt sich der Stratege Frostbeulen.



32

Subtropisch: In *Seal Team* führt Ihr Euer 3-D-Platoon in den Dschungelkampf.

Aktuell

Dogfight: Luftkampf über den Wolken	6
Messebericht aus Las Vegas, Teil 2	8
Iron Helix: Science-fiction-Abenteuer auf CD-ROM	20
Xenobots: Die Roboter sind los	22
Cyberace: Willkommen in der Virtual Reality	24
Eye of the Beholder 3: Erste Infos zum High-End-Rollenspiel	28

Sierra: Neues von den amerikanischen Adventure-Profis	30
Seal Team: Electronic Arts löst den Vietnam-Konflikt.	32
Little Divil: Gremlins Pakt mit dem Teufel	34
Schnipsel aus der Softwareszene	36

Unter der Lupe

Der Feldherr auf dem Bildschirm: Alles über Strategiespiele	114
Interview mit den Empire-Machern	142

Computerspiele tests

Batman Returns	46
Civilization	49
Dragon's Lair 3	111
Eric, the Unready	44
Flashback	109
Files	48
Fly Harder	110
Hannibal	105
Legend of Myra	113
Lirpa Lirpa	112
Magic Candle 3	108
Nick Faldo Golf	113
Shadow of the Comet	45

Space Quest 5	40
Transarctica	106
Trolls	111
Whale's Voyage	107

Videospieltests

Chakan	129
Exhaust Heat 2	125
Muhammad Ali Boxing	127
PGA Tour Golf 2	126
Rolo to the Rescue	124
Talespin	128
Terminator 2	122
Vikings	123

Kurztests Videospiele

California Games 2	131
Dragon's Lair	131
Grand Slam	130
Lethal Weapon	130
NBA Allstar Challenge	130
Out of this World	130
Pocky & Rocky	131

Handheld Corner

Wave Race	132
Bionic Commando	132
Star Hawk	132
Avenging Spirit	132
GG Shinobi 2	132
Defender of Oasis	132

"It's not easy being green" – der Drache aus Westwoods *Eye of the Beholder 3*

28





40

Groundcontrol to Major Tom: *Space Quest 5* auf der Startrampe.



46

Er brems auch für Kinder: *Batman* ist wieder unterwegs.



123

Sie trinken den Met, bis keiner mehr steht: *The lost Vikings* fürs Super NES.

127

Parkinson kann Sprites nicht stoppen: *Muhammad Ali* wieder im Ring.



Wing Commander (SNES)	88
World of Illusion (MD)	87
Clue Book	
Planet's Edge, Teil 1	90

Powertips

Computerspieletips

4-D-Sports-Driving	70
BC-Kid	70
Comanche	79
Goblins 2	67
Inca	62
Star Control 2	62
The Incredible Mashine	80
The lost Files of Sherlock Holmes	76
Tiny Skweeks	62
Ultima 7 - The Black Gate	62
Wizardry 7 - Crusaders of the Dark Savant	62

Videospieletips

Ecco the Dolphin (MD)	88
Jimmy Connors Pro Tennis Tour (SNES)	69
Lotus Turbo Challenge (MD)	88
NHLPA Hockey (SNES)	86
Prince of Persia (SNES)	69
Skulljagger (SNES)	88
Sonic 2 (MD)	82
Super Mario Land 2 (GB)	88
Tiny Toon Adv. (SNES)	88

Rubriken

Editorial	3
Hilparade	39
Nippon Corner	140
Leserbriefe	55
Modem-Alertel	58
Soundkarten-News	60
Headware: Multimediale Infos	146
Laser-Age	134
Crème de la crème	94
Vorschau auf die kommende Ausgabe	150
Impressum	53
Inserentenverzeichnis	86

40

20

32

28



22

Die Bots sind los: *Xenobots* nennt sich Nova Logics neuestes Gemetzelt.

93





Dogfight

Langsam aber sicher kommen die prominenten Hersteller von Simulationen in Zugzwang. Alles was im Flugzeug-, Schiffsbau oder in der Fahrzeugtechnik Rang und Namen hat, wurde bereits in einer digitalen Form auf passendes Computerformat gebracht. Wenn sich schon keine neuen "Vehikel" als simulationswürdig erweisen, muß man auf Altbewährtes zurückgreifen, dieses aber in einer neuen Form präsentieren, sagten sich beispielsweise die Microprose-Programmierer. Im geselligen Kreise schaute man sich einen Haufen Simulationen, vor allem Programme, in denen Flugzeuge eine Rolle spielen, an. Nach gründlichem Studium war die Idee zu einer neuen Simulation geboren. *Dogfight*, immerhin schon seit rund zwei Jahren in Arbeit, soll anders sein als herkömmliche Spiele

Alleine fliegen macht keinen Spaß. Kein Wunder, daß Microprose jetzt eine neue Flugsimulation präsentiert, die extra für viele Piloten gedacht ist.

des Genres. Derweil der Trend zu immer komplexeren und somit komplizierteren Programmen ungebrochen anhält, beschränkt sich *Dogfight* auf das Wesentliche – den Luftkampf.

Damit das Duell mit einem Computergegner auf Dauer

etwas langweilig wird, lenkten die *Dogfight*-Macher vor allem auf verschiedene Link-, Modem- und Netzwerkoptionen ihr Augenmerk. So soll die Finalversion nicht nur die mittlerweile obligatorische Link-Option via Kabel bieten, sondern auch Netzwerkfunktionen

für ein ausgebautes Mehrplatzsystem. Um den Datenfluß nicht unnötig zu verzögern, haben sich die Programmierer vor allem grafisch auf das Notwendigste beschränkt. Das Cockpit, aus dem Ihr die Umgebung seht, ist eher spartanisch. Je nach Flugzeugtyp, es stehen immerhin 12 Maschinen zur Wahl, gibt's ein simples Fadenkreuz (beispielsweise beim Fokker Dreidecker), oder ein modernes HUD-Display (wie bei der Mig 23). Wer möchte, kann im "Was wäre wenn?"-Szenario sogar mit einem Uraltflieger gegen einen modernen Düsenjet antreten. Instrumente sucht der Duellant auf den ersten Blick vergeblich. Erst per Knopfdruck wird das Panel mit Tacho, Höhenmesser und anderen wichtigen Anzeigen, ein- und wieder ausgeblendet. Der Vorteil der "Spar"-Grafik liegt auf der Hand: Die Datenleitungen werden nicht mit unnötigen Bilderdaten überflutet, sondern schaufeln konsequent die Bytes fürs Fliegen durch die Rechner. Scharfe Kurven, gewagte Loops oder halsbrecherische Ausweichmanöver bringen so den Spielfuß nicht ins Stocken. Trotzdem braucht der heimische Pilot nicht auf nötigen Komfort zu verzichten. Unterschiedliche Perspektiven stehen auf Wunsch ebenso zur Verfügung, wie ein umfangreiches Einstellmenü für den Schwierigkeitsgrad. Obwohl bei *Dogfight* ganz klar der Schwerpunkt auf der Mehr-Spieleroption liegt, kommen auch Solo-Piloten, die mal schnell eine Runde fliegen wollen, nicht zu kurz. Wer allein in den Vektoren Himmel steigt, darf, wie in einer herkömmlichen Simulation, auf eine Reihe von fertigen Kampf-Missionen in sechs verschiedenen Ländern zurückgreifen.

Zuerst dürfen sich PC-Piloten im Netzwerkduell vom Himmel holen, im Laufe des Jahres folgt eine Amiga- und eine Atari-ST-Fassung von *Dogfight*. mh

Das Instrumentenbrett gibt's erst auf Knopfdruck

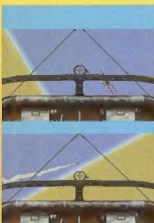


Hier sucht Ihr Euch den Einsatzort für das Duell aus



12 verschiedene Flugzeuge stehen Euch zur Verfügung

Select Enemy Aircraft



Ein paar Treffer und die gegnerische Maschine fängt an zu brennen



In diesem Menü läßt sich der Schwierigkeitsgrad variieren

NEUER, FANTASTISCHER 16-BIT SPIELE-SPASS NUR FÜR SUPER NINTENDO®.

So geheimnisvoll war Disney World noch nie:

The Magical Quest

Starring **MICKEY MOUSE**

Power Play 2/93
urteilt: „Das bisher beste Disney Videospiel.“ Mit deutschen Texten. Nur für Super Nintendo®. Wieder eine neue, unglaubliche Reise in die magische 16-Bit Spielewelt von Nintendo®: Mickey öffnet das Tor zu einem fantastischen Reich voll riesiger Kletterpflanzen und geheimnisvoller Kreaturen. Pluto ist verschwunden, aber Mickey ist ihm dicht auf den Pfoten. Als Zauberlehrling fliegt Mickey auf einer Riesenkirsche und besiegt die Leibwächter von Emperor Karlo. Die Suche nach Pluto wird zu einem magischen Erlebnis! Phantastische 16-Bit Grafik und ein traumhafter Soundtrack: ein Jump'n'Run-Spiel der Spitzenklasse. Schöner kann die Disney Welt nicht sein.

Für 2 Spieler. Nur für Super Nintendo®.



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



© The Walt Disney Company.
Produced by CAPCOM Co., LTD, 1992

I WANT IT ALL!

Man nehme
ein Stück
Land im
Nirgendwo, vie-
le Millionen Elek-
trovolt, noch
mehr klimpern-
de Dollar und fer-
tig ist der ameri-
kanische Traum
in der Wüste

Der Traum des amerikani-
schen Spielers liegt im
trockensten Teil von Nevada,
gleich zwischen Grand Canyon
und dem Tal des Todes. Der
Traum heißt Las Vegas und ist
die unmöglichste Stadt die
man sich denken kann. Keine
Industrie, kein Handel und kein
normales städtisches Leben –
der Motor der dieses Unding
antreibt ist ganz allein der
schnelle Dollar.

Nevada ist einer der weni-
gen Staaten in Nordamerika
in dem das uneingeschränkte
Glücksspiel erlaubt ist. Las
Vegas deshalb das Mekka
jedes Klein- und Großzockers
in den USA. In den grandios-
kitchigen Hotelcasinos rattern
24 Stunden die "Slot-Machines",
drehen sich die Roulette-
Kugeln, werden die Vermögen bei
Poker und Black-Jack gemacht

Die Stadt Spiel

Software reserviert sind, wird
in einem kleinen Eckchen der
Messe unser zukünftiges
"Spielmateriale" vorgestellt.
Da die meisten Firmen ihr
Software-Pulver schon im
vergangenen Weihnachtsgeschäft
verschossen haben, daß Angebot an neuen
Programmen also relativ klein
ist, bleibt umso mehr Zeit um
neue Trends und Tendenzen
aufzuspüren.

Erstaunlicher Gewinner der
Messe: Das Strategiespiel. Es
gibt kaum eine Firma, die nicht
unsere Fähigkeiten als General
und Taktiker auf die Probe
stellt. Auch der Siegeszug des
CD-ROM ist nicht mehr aufzu-
halten. Wir wagen die These,
daß Ende des Jahres fast die
Hälfte der angebotenen Soft-
ware auf Compact Disc ausge-
liefert wird. Wie üblich wird
unser Lieblings-Amiga in Amerika
schönede übergegangen. Bis
auf ein paar späte Umsetzungen
war kein Lichtstrelf am
Horizont auszumachen.

Was sonst noch an Aufre-
gendem, Spannendem und
Neuartigem auf unsere Com-
puter zukommt, erfahrt ihr im
Messebericht.



Ringworld: Larry Nivens Kultroman als Computerspiel.

Abenteuer

Amerika war und ist traditionell
ein starker Markt für
Abenteuer-Spiele. Umso er-
staunlicher, daß die beiden
Adventure-Giganten Sierra
und Lucasarts Games in die-

sem Jahr ein eher schwaches
Bild boten. Ken Williams
Geschichten-Erzählertruppe
war gar nicht erst angereist
und wir mußten Sierra im
Anschluß an die Messe selbst
auf die Bude rücken um näheres
in Erfahrung zu bringen
(siehe Bericht in dieser Ausgabe).
George Lucas Spieltruppe
kaute derweil nervös an
den Nägeln –X-Wing ist immer
noch nicht fertig – und konnte
sonst nur das bereits von uns
vorgestellt Day of the Tentacle
anpreisen. Bei näherer Be-
trachtung alles andere als ein
würdiger Maniac-Mansion-
Nachfolger.

In unmittelbarer geographi-
scher Nähe zu Sierra, beide
Firmen residieren im kaliforni-
schen Coarsegold, entwickelt
die relativ junge Firma Tsuna-
mi erste Aktivitäten. Auf der
Messe konnte man neben
einem extrem schlechten Ge-

Day of the Tentacle:
Der zweite Teil von
Maniac Mansion.



Kunterbunt: Day of the Tentacle

und wieder verloren. Welcher
Ort eignet sich besser für die
Frühjahrmesse der Compu-
ter- und Spieleindustrie. Neben
unzähligen Hallen, die für
"seriöse" Computer-Hard- und





Ringworld: Adventure-Neuling
Tsunami schnappt einen dicken
Lizenzfisch.

schicklichkeitsspielen mit dem Namen *Wacky Funsters* erste Spielsequenzen des *Adventures Ringworld: Revenge of the Patriarch* bewundern. Ob der Science-fiction-Lizenzbrocken hält, was der große Name verspricht, muß sich zwar noch zeigen, zumindest

ping Hand" in diesen Tagen bei Simon & Schuster. Co-Autor ist wieder Larry Pournelle. In die ferne Zukunft der Menschheit entführt uns *Protostar*. In dieser Mischung aus viel *Starflight* und wenig *Wing Commander* führen wir einen Helden durch einen komplizierten Plot und treten mit 15 Alien-Rassen in Kontakt.

Ebenfalls bei Tsunami aktiv: Oberpolitist und Designer Jim Walls, der sich nach dem nur maßigen Erfolg des letzten

Return of the
Phantom:
Musikalische
Rätsel im
Opernhaus.

Beneath a
steel Sky:
Enzeli-Grafik
von Dave
Gibbons.



Patrons attend a new opera,
unaware of a lurking presence...



sorgte aber die Anwesenheit von Autor Larry Niven für den nötigen Glanz.

Wie wir von ihm erfahren konnten, erscheint die Fortsetzung seines Erfolgsromans "Der Splitter im Auge Gottes" unter dem Namen "The Grip-

Protostar:
3-D
Aben-
teuer im
Weltraum



Alle Adventures auf einen Blick

Titel	System	Hersteller	Termin
Blue Force	MS-DOS	Tsunami	2. Quartal
Cyberace	MS-DOS/Amiga	Cyberdreams	2. Quartal
Day of the Tentacle	MS-DOS	LucasArts	2. Quartal
Dragonsphere	MS-DOS/Amiga	Microprose	2. Quartal
Eco Quest 2	MS-DOS	Sierra	2. Quartal
Freddy Pharkas	MS-DOS	Sierra	2. Quartal
Home Alone 2	MS-DOS	Capstone	1. Quartal
I Have no Mouth	MS-DOS/Amiga	Cyberdreams	4. Quartal
I Must Scream	MS-DOS/Amiga	Cyberdreams	4. Quartal
Legend of Kyrandia Teil 2	MS-DOS/Amiga	Virgin	2. Quartal
Protostar	MS-DOS	Tsunami	2. Quartal
Return of the Phantom	MS-DOS/Amiga	Microprose	2. Quartal
Return to Zork	MS-DOS	Activision	1. Quartal
Ringworld	MS-DOS	Tsunami	1. Quartal
Sparrowhawk Warlock	CD-ROM	Reactor	2. Quartal
Star Trek Next Generation	MS-DOS	Spectrum HoloByte	2. Quartal
Wayne's World	MS-DOS	Capstone	2. Quartal
Beneath a steel Sky	MS-DOS	Virgin	2. Quartal

Police Quest Teils im Unfrieden von Sierra getrennt hat und nun eigene Wege gehen will. Sein neuestes Programm? Richtig, ein Polizei-abenteuer mit dem Namen *Blue Force*. "Law and Order" Typen dürfen voll digitalisierte Helden durch eine amerikanische Großstadt steuern und Mordfälle aufklären – wie aufregend.

Weitaus ruhiger, was den finanziellen Erfolg seiner Programme angeht, darf da Legend-Boß Bob Bates in die Zukunft blicken. Der hat mit *Eric the Unready* (Test in die-

comer besonders interessant: Der Packung liegt ein fettes Geschichtsbuch bei, das umfassend über die Zork-Welten informiert.

Ein weiterer Angriff auf unser Adventure-Geschick kommt von ungewohnter Seite: Microprose setzt auch im neuen Jahr auf dieses Genre und liefert gleich zwei neue Programme. Die Handlung von *Return of the Phantom* folgt lose dem Musical-Stoff von Andrew Lloyd Webber. Gesteuert wird der Held mit dem gleichen System, das sich schon bei *Rex Nebular* bewährt hat. Wie sein Astronauten Vorbild kann auch der Mantel und Degen Held den Schwierigkeitsgrad seinen Fähigkeiten anpassen. Etwas gewalttätiger geht's in *Dragonsphere* zur Sache. Wir landen in einem alternativen Mittelalter und müssen den Helden mit Maus und Spielwitz sicher durch alle Rätselgefahren lenken.

Das ist Maxx.
Maxx bringt
Spiele mit
Spaß-
garantie!



LAGUNA
VIDE

Spielespaß

Die Super-Spiele mit der neuen LAGUNA-Spaßgarantie:
gibt's bei LAGUNA ein neues.

Another World
Superheißes
Jump'n'-Run-
Spiel. Extraklasse:
3D-Grafik!



GAME BOY



B.C. Kid

Bei Bonk, dem coolen
B.C. Kid, geht wieder die
Post ab. Mit Top-Musik
und Super-Grafik!



Lemmings

Das Mega-
Strategie-Kult-
spiel. Oft prämiert,
z.B. 'Strategiespiel des
Jahres' (Video Games 2/93)



GAME BOY

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Nintendo



LAGUNA

O GAMES

NEU!

Maxx, das Kerlchen links, ist LAGUNAs leicht abgefahrener neuer Spaßbeauftragter. Wo Maxx auftaucht, bleibt kein Auge trocken.



Auf alle Spiele mit diesem Zeichen gibt's ab sofort die LAGUNA-Spaßgarantie: Einmalig 4 Wochen Umtauschrecht gegen ein anderes LAGUNA-Spiel mit Spaßgarantie-Sticker für das gleiche System!

garantiert!

Wenn Ihr mit einem Spiel nicht absolut zufrieden seid,
Das geht ganz einfach!*



Star Wars

Schlechte Karten für Darth Vader. Mit Han Solo, R2D2 und Co. heizt Ihr dem schwarzen Lord hochsein!



1 Spieler
Classi Boy
ab Mai 98

The Flintstones
Familie Feuerstein in Not. Fluch-Messung. Taktisch. 3 Flintstones entführt. 3 Flintstones entführt. 3 Flintstones entführt.



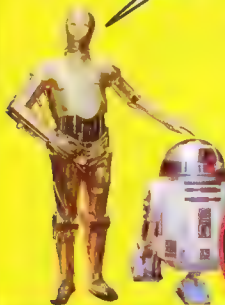
1 Spieler
Classi Boy

Dino City

Bestes Dino City und die Dino City. Bestes Dino City und die Dino City.

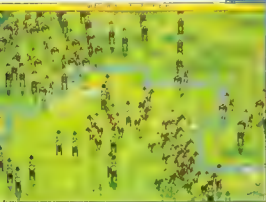


1 Spieler
Classi Boy



*Die LAGUNA-Spaßgarantie ist eine freiwillige Leistung der LAGUNA O GAMES. Sie ist nicht gesetzlich vorgeschrieben und kann jederzeit ohne Angabe von Gründen geändert werden. Die LAGUNA-Spaßgarantie ist nur für Spiele, die mit dem LAGUNA-Spaßgarantie-Sticker versehen sind, gültig. Die LAGUNA-Spaßgarantie ist nicht auf Spiele, die bereits ausverkauft sind, anwendbar. Die LAGUNA-Spaßgarantie ist nicht auf Spiele, die bereits ausverkauft sind, anwendbar. Die LAGUNA-Spaßgarantie ist nicht auf Spiele, die bereits ausverkauft sind, anwendbar.

Mit schwerem Geschütz geht Virgin an den Start Ihr CD-ROM-Spiel *The 7th Guest* steht kurz vor der Auslieferung und wird, zumindest nach eigenem Bekunden, den Spielmarkt revolutionieren. Zurück auf dem Boden der Tatsachen bietet das von den Trilobyte-Designern Graeme Devine



und Rob Landeros entwickelte Programm zwanzig grafisch beeindruckende Räume eines Spiekhouses, in denen wir uns frei bewegen können. Was an spielerischen Feinheiten dabei, auf uns zukommt wird sich bei näherer Betrachtung noch zeigen.

Der zweite Hoffnungsträger für das Frühjahr ist zweifellos *The Legend of Kyrandia Book Two*. Westwood arbeitet mit Hochdruck an den letzten Feinheiten. In der nächsten Ausgabe werden wir Euch hoffentlich schon mehr zeigen können.

Wer seinem Computer ein edles Stück Software gönnen möchte, wartet auf die MS-DOS CD-ROM-Umsetzung von *Spaceship Warlock*. Das Macintosh-Spiel von Reactor bewegt sich zwar spielerisch nur im gehobenen Mittelfeld, kann dafür aber atmosphärisch voll überzeugen.

Trekkiess warten gespannt auf Spectrum-Holobytes *Star Trek - The Next Generation*. Diesmal geht Ihr nicht mit Kirk, Spock und Pike, sondern mit Wolf, Riker und Captain Picard auf die Reise. Wieder steht eine Mischung aus klassischem Adventure und 3-D-Kampfsimulator auf dem Programm.

Während wir uns noch an der zweiten "Star Trek"-Staffel erfreuen, darf man im amerikanischen Fernsehen schon "Deep Space 9" bewundern. Diese neuen Geschichten spielen nicht mehr auf der guten alten Enterprise, sondern auf einer Raumstation am Rande des Universums.

Fields of Glory: Der Kaiser trifft Franzosen vor der entscheidenden Schlacht.



Gag am Rande: Das von uns bereits vorgestellte Softsex-Spielchen *Cobra Mission* wird wahrscheinlich offiziell in Deutschland erscheinen. Megatech-Chef Kenny Wu sucht fieberhaft nach einem europäischen Distributor. Es kommt noch besser. Da sich die Erotikperle in den Staaten extrem gut verkauft hat, werden weitere japanische Spielchen auf MS-DOS konvertiert. Bereits im Frühjahr erscheinen die Adventure-Rollenspielmischungen *Robot Fighter* und *Dragon Fighter III* in den USA. Für Chauvi-Nachschub an gepixelten Oberweiten ist also gesorgt. Unser Sex-Spezialist Knut "Hormon" Gollert bleibt am Ball und wird Euch rechtzeitig informieren.

Unter den grauen Himmel einer pessimistischen Zukunft versetzt uns Beneath a steel Sky von Revolution-Software. Die Grafiken des Endzeit-Abenteuers stammen von Dave Gibbons, unter anderem Zeichner der "Watchmen"-Comic-Serie.

Strategie & Taktik

Werk, Die Ritter, Zauberer und anderen Fantasy-Gestalten werden von uns aus der Vogelperspektive durch eine Super-VGA-Landschaft gesteuert. Einzelne Missionen setzen sich zu einer saftigen Fantasy-Geschichte zusammen. Leider wird sich die Programmierarbeit noch eine ganze Weile hinziehen. Etwas schneller kommen Warlord-Fans auf ihre Kosten. SSG arbeitet mit Hochdruck an einer Fortsetzung ihres Erfolgsprogramms. Man darf gespannt sein.

Ähnlich munter geht's bei Mindcrafts Strategiekonkurrenz *Three Sixty* zur Sache. Neben zwei Szenarien-Disketten für V for Victory durfte man erste Proberunden mit dem Battlecruiser 3000 AD drehen. In dieser verheißungsvollen Mischung aus Wing Commander und edlem Strategiemetzel führt Ihr Eure Schiffe durch 50 3-D-Kampfmissionen, kummiert Euch um Nachschub und Logistik, rekrutiert ganz nebenbei neue Mannschaften und landet nach wichtigen Hinweisen, die schließlich zur Vernichtung der gegnerischen Basis führen. Wer es ganz detailliert liebt,

Mindcraft war schon immer eine gute Adresse für Taktiker jedweder politischen Richtung. Gleich zwei beeindruckende Strategieaufgaben stehen für die nächsten Wochen und Monate auf dem Programm. In Tegel's Mercenaries führen wir bis zu 20 unterschiedlich befähigte Legionäre durch 18 Echtzeit-Missionen. Wie fast schon üblich bei Mindcraft sorgt ein eingebauter Editor für zusätzliche Motivation.

Nach etwas anspruchsvoller gehen wir in Dominion ans

Alle Strategiespiele auf einen Blick

Titel	System	Hersteller	Termin
Battlecruiser 3000 AD	MS-DOS	Three Sixty	2. Quartal
Domination	MS-DOS	Mindcraft	2. Quartal
Engine Damage	MS-DOS	New World	1. Quartal
Fields of Glory	MS-DOS	Microprose	1. Quartal
Masterplan	MS-DOS	Planet Software	1. Quartal
Power Politics	MS-DOS	Graywolf	1. Quartal
Synthespace	MS-DOS/Amiga	Bullfinch	2. Quartal
Tegel's Mercenaries	MS-DOS	Mindcraft	2. Quartal
Warlord 2	MS-DOS	SSG	2. Quartal

MS-DOS

Amiga

Super-Nes

Sega-Mega

Gameboy

Game Gear

Apple Mac

Neo-Gen

Turbo Grafx



TRADING G.m.b.H.

KEY TRADING - Ihr Schlüssel zum Erfolg

Wir beliefern ausschließlich den Fachhandel

Alle Rollenspiele auf einen Blick

Titel	Plattform	Hersteller	Verlag
Betrayal at Krondor	MS-DOS	Dynamix	SSI
Dark Sun	MS-DOS	SSI	SSI
Empire Deluxe	MS-DOS	SSI	SSI
Myth Drannor	MS-DOS	SSI	SSI
Ultima 7 Teil 2	MS-DOS	SSI	SSI
Unlimited Adventures	MS-DOS	SSI	SSI

kauft das separat angebotene Super-VGA-Upgrade und darf dann noch schönere Grafiken bewundern

Utopien wohin man schaut. Auch Maelstrom von Merit Software versetzt Euch hinter die Kontrollen eines Laserbewehrten Raumschiffes irgendwo am Rande des Universum. Mit viel Taktik und ein wenig Joystick-Geschick tretet Ihr dort gegen unfreundliche Außerirdische an.

Ein weiteres heißes Eisen erwartet uns mit Bullfrogs neuem Syndicat, einer Mischung aus "Blade Runner", "Terminator" und "Risiko". Wie bei Powermonger und Populous seht Ihr die Landschaft aus der isometrischen Perspektive von schräg oben. Ihr steuert als Chef eines multinationalen Konzerns vier Söldner durch ein zukünftiges Amerika. Die vier, durch unterschiedliche

Cybermodule, heftigst aufgerüsteten Killer, treten gegen Mietkiller der Konkurrenz an. Gewonnen hat, wer alle Hauptstädte erobert. Ihr müßt Euch entweder gegen sieben Computergegner bewähren oder dürft im Netzwerk gegen menschliche Gegner antreten. Der Clou dabei: Keiner der Teilnehmer weiß, welche Gruppe vom Computer und welche von menschlichen Gegnern gesteuert wird.

Nicht ganz so geheimnisvoll geht's im Netz von Empire Deluxe zu. Acht Eroberer dürfen gleichzeitig einen unbekannten Planeten besiedeln und sich gegenseitig vom Monitor fegen. Die aufgepeppten VGA-Version von Mark Baldwin's und Bob Rakosky's Strategie-Klassiker macht einen hervorragenden Eindruck. Für uns immer noch eines der besten Strategiespiele aller Zeiten.

Wer schon immer einmal so erfolgreich wie Napoleon sein wollte, gönnt seinem Computer Fields of Glory von Microprose und darf seine gepixelten Zinn-

soldaten durch die Weltgeschichte schieben. Lokalpatronen wählen dabei zwischen französischem, britischem und preussischem Kanonenfutter.

Rollenspiele

Die Zeiten, wo die Rollenspieler aus dem Vollem großen konnten sind leider vorbei. Das schon lange angekündigte Dark Sun von SSI ist mal wieder verschoben worden und wird jetzt voraussichtlich erst im Sommer erscheinen.

Als Ersatz bieten uns die kalifornischen Rollenspieler den dritten Teil der Beholder-Serie Assault on Myth Drannor. Ist nicht mehr von Westwood programmiert, sondern wurde direkt von SSI entwickelt. Das Spiel ist doppelt so groß wie

Betrayal at Krondor: Das erste Rollenspiel von Dynamix.



Pug narrowed his gaze, watching with cool interest as Makua emerged from the energies of the rift-gate.

"You have chosen an unfortunate time for a special Day-gate. It is as late as we have had."

der letzte Teil, bietet neue Monster, feine Grafiken und eine große Oberwelt.

Für Spieler, die selber kreativ werden möchten, istSSI's *Unlimited Adventures* genau das richtige. Mit diesem Editor-Programm könnt Ihr Eure eigenen AD&D-Abenteuer basteln und auch gleich ausprobieren.

Avatare werden natürlich gespannt auf *Origin's Ultima 7 Teil 2* sein, der sich bis auf

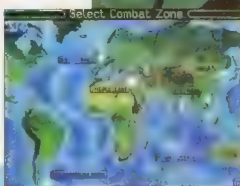
eine neue Story nicht vom ersten Teil unterscheidet. Ebenfalls ein glatter Nachzieher ist *New World Computing's Dark Side of Xen*. Im zweiten Teil von *Might & Magic 4* werden hoffentlich alle Rätsel gelöst, die im ersten Teil offen blieben.

Zur Zeit arbeitet man bei *New World* an einem neuen Science-fiction-Rollenspiel. Der genaue Titel stand leider noch nicht fest.

Simulationen

Computerpiloten müssen in Zukunft auf etwas exotischeres Fluggerät ausweichen. Der aktuelle Fuhrpark ist offensichtlich völlig abgegrast. Selbst die Profisimulanzen von Microprose greifen in ihrem *Dogfight*, das übrigens erstaunliche Ähnlichkeiten mit *Chuck Yeagers Advanced Flight Simulator* aufweist, auf historische Modelle zurück.

üblichen einjährigen Verspätung jetzt endlich zum Start rollen sollte. Wer über die nötige Rechenpower verfügt (ab 33 MHz aufwärts), darf sich auf ein außerger-



Martialisch: Der Dogfight-Flieger von vorne.

Nachschub: Die erste Commanche-Datenscheibe.



Dogfight: Welches Schlachtfeld bitte?

Sim Farm: Nur noch glückliche Kühe im Diskettenschacht.



Pirates Gold: Endlich in Sicht.



Auch *Dynamix* setzt in ihrem *Aces over Europe* auf Weltkrieg-II-Design. Die europäischen Asse bieten schnellere Grafik und mehr Bodendetails als ihre pazifischen Vorgänger.

Konsequent in die Zukunft blickt *Origin* mit *Chris Robert's Strike Commander*, der mit der

wöhnliches Flugerebnis vorbereiten. Hier verwischen endgültig die Grenzen zwischen Film und Computerspiel. Ähnlich professionell geht man bei *Spectrum Holobyte* an den Start. Ihre *A-10 Warthog* arbeitet mit

dem gleichen System, das schon den *Falcon 3.0* an die Spitze fliegen ließ. Leider müssen wir noch mindestens ein halbes Jahr auf den "Tank Killer" warten. Mit diesem etwas ärmlichen Angebot ist die Auswahl an Flugsimulationen schon erschöpft.

Wer trotzdem nicht genug bekommt von kriegerischen Simulationen, hat vielfältige Ausweichmöglichkeiten. Eine der interessanteren: *Seal Team* von *Electronic Arts*. In einer Art *Special Forces* in 3-D, steuert Ihr ein Platoon amerikanischer Seals durch den vietnamesischen Dschungel und macht Jagd auf den kommunistischen Feind. Die reali-

stische Hatz durch das Mekong-Delta, inklusive strategischer Planung, ist so wirklichkeitsnah gelungen, daß den Beamten von der BPS sicher schon das Wasser im Munde zusammenläuft.

Ähnlich bluttrunzig geht's in *Novalogic's Armored Fist* zu. Hier steuert Ihr russische und amerikanische Panzer über ein zukünftiges 3-D-Schlachtfeld.

Alle Simulationen auf einen Blick

Titel	System	Hersteller	Preis
A-10 Warthog	MS-DOS	Spectrum Holobyte	100,-
Aces over Europe	MS-DOS	Dynamix	100,-
Armored Fist	MS-DOS	Novalogic	100,-
Chris Robert's Strike Commander	MS-DOS	Spectrum Holobyte	2. Quartal
Dogfight	MS-DOS	Quantal	1. Quartal
El-Paso	MS-DOS	Quantal	1. Quartal
Kaplan's	MS-DOS	Quantal	1. Quartal
Pirates Gold	MS-DOS	Quantal	1. Quartal
Seal Team	MS-DOS	Electronic Arts	1. Quartal
Sim Farm	MS-DOS	Quantal	1. Quartal
Strike Commander	MS-DOS	Origin	1. Quartal
Tomcat	MS-DOS	Origin/Strategic	1. Quartal
X-Men	MS-DOS	Lucas Arts	1. Quartal
Xenobots	MS-DOS	Novalogic	2. Quartal

KOSTENLOSE SOFTWARE
 Belieben viele Stunden kostenloser Support erhalten.
 Alles wird Ihnen nicht nur erklärt, sondern auch durchgeführt. Sie erhalten
 weiterhin 24 Stunden Support.
 Tel. 0 24 03/2 11 89
 Fax 0 24 03/3 53 51
 Versand 60, Jährlicher Support 53-55, 51000 Eschweiler.

zusammen

Weitaus weniger martialisch geht's natürlich bei den New-Age-Programmierern von Maxix zu. Neben dem von Alexey "Tetris" Pajinov entwickelten *El-Fish*, einem Aquariumsimulator, der eher als Bildschirm-Schoner zu verwenden ist, denn als ausgewachsenes Spiel, erwarten wir als nächstes *Sim Farm*. Wie beim Großonkel *Sim City* eine Stadt, setzt ihr jetzt aus vorgegebenen Landschafts-"Kacheln" einen Bauernhof zusammen und verwaltet ihn anschließend.

Mitten an die Wall Street versetzt uns *Rags to Riches* von Interplay. Als Börsenbroker rollen wir die internationalen Finanzmärkte auf und verdienen uns hoffentlich eine goldene Nase. Das Super-VGA-Börsenspiel dürfte zeitgleich mit dem verspäteten *Buzz Aldrin - Race into Space* erscheinen.

Freunde der christlichen Seefahrt dürfen sich auf Sid Meyers *Pirates Gold* freuen. Die grafisch, akustisch und spielerisch aufgepeppte Super VGA Version bietet neue Abenteuer und jede Menge neuer Städte und Schiffe.

Gleich zwei neue Programme erwarten den Schach-

oder bastelt eigene Szenarien
Ihr seht dabei die detaillierten
Landschaften aus dem Peri-
skop Eures Panzers

von Unwesen treibt, muß noch bis zum Herbst warten. Dann taucht Dynamix neue U-Boot-Simulation *Sea Wolves* auf für das Design zeichnet Marc "Space Quest" Crowe verantwortlich, der seit seiner unfriedlichen Trennung von Scott Murphy bei Dynamix unter Vertrag ist. *Sea Wolves* läßt den U-Boot-Krieg im Atlantik wieder aufleben. Wir dürfen diesmal die Rolle der Bösewichter übernehmen und als deutscher U-Boot Kommandant.

**El-Fish:
Maxis
neuer
Aquarium
Simulator**

freund Elec-
tronic Arts
Kasparov's
Gambit protzt
mit Weltmeis-
ter Gary Kas-
parov. Der

tätig werden.

Ganz weit in die Zukunft entführt uns die zweite Simulation von Dynamix. Unter dem vorläufigen Arbeitstitel *Metal/Mech* bastelt man an einer äußerst vielversprechenden Robotersimulation. Den Redakteuren Duisburg und Weitz lief angesichts der ersten Grafiken das Wasser im Munde.

Großkopf gibt in kritischen Situationen wertvolle Hinweise. Nicht ganz so ernst nimmt sich *National Lampoon's Chess Meister 5 Billion and 1* von Spectrum Holobyte. Wie bei *Battlechess 4000* sind die Figuren animiert und verhalten sich nicht immer so, wie sich anständige Schachfiguren eigentlich verhalten sollten.

AIGA		IBMPC
1869 (New for Amiga 1200)	✓ £ 64.99	V 79.99
Adventure Collection	£ 59.99	A 64.99
Aquatic Games	£ 52.99	E 英國
Archer M. Lean Pool Billard	A 46.99	V 英國
Balloon Fight	A 64.99	V 79.99
Ball's Tale Construction Set	A 67.99	V 69.99
Battle II	V 72.99	A 64.99
Battle III	A 59.99	V 64.99
Battle IV Tomato Game	A 64.99	V 79.99
Bundestaggs Management Pro 2.0	A 64.99	V 72.99
C.A.P. Combat Air Patrol	A 59.99*	V 69.99
C-Force 3	A 59.99	V 69.99
Civilization	V 74.99	V 64.99
Conquestador	V 64.99	V 34.99
Contraptions Data Disk	V 34.99	A 39.99
Cool Music	A 64.99	V 79.99
Disk Schicksal 2 Age 116.5 MB	V 72.99	V 79.99*
Deluxe Paint 4.5 AGA	V 219.99	A 72.99
Disaster Area 1700 x 400 Graphics	V 64.99	V 79.99
Dot Plotter	V 59.99	V 79.99
Draw Team	A 59.99	A 64.99
*Terminal 2 The Simpsons WWF Western		
Dynastech	V 72.99	V 79.99
Egypt	V 52.99*	A 64.99
Erben des Throns	V 72.99	V 58.99*
Fury Soccer	A 46.99	V 72.99
Fury of the Beholder 2	V 79.99	V 79.99
F15 Strike Eagle 2	A 24.99	A 82.99
Formula 1 Simulations	A 72.99	A 82.99
Free and no	A 42.99	A 82.99
Formula One Grand Prix	A 74.99	A 92.99
Golfline 2	V 64.99	A 92.99
Golfline 3	A 74.99	A 92.99
Hired Guns	A 64.99*	V 79.99
History Line 1914-1918	V 79.99	A 92.99
Hitler	V 54.99	V 79.99
Humans	V 79.99	V 79.99
Indiana Jones V	A 59.99	V 86.99
Island of Dr. Brain	V 64.99*	V 92.99
Jazz	V 52.99*	A 64.99
Legend of Kyandia	V 72.99	V 59.99
Legend of Valour	V 70.99	V 59.99
Lemmings 2 - The Tribes	A 59.99	V 79.99
Links (nur mit Floppydisk)	V 52.99*	V 79.99
Lincoln	A 52.99*	V 72.99
Lionel J.	A 46.99	V 79.99
Lionel J.	V 52.99	V 79.99
Maid T.V.	V 64.99	V 79.99
Mc Donald Land	A 46.99	V 79.99
Mega Lo Mania + First Sam	A 59.99	V 79.99
Mini and Magic 3	A 64.99	V 79.99
Monkey Island 2	V 79.99	V 79.99
Perfect Genea...	A 79.99	A 72.99
Perfect General: Data Disk	A 46.99	V 79.99
Pirball Fantasies	A 70.99	V 79.99
Piracy on the high seas	E 64.99	V 79.99
Pools of Darkness	V 64.99	V 79.99
Populous 2 Chalk Data Disk	V 64.99	V 79.99
Populous 2 Plus	A 65.99	V 79.99
Rainbow Over	A 64.99	V 79.99
Rampart	A 49.99	V 79.99
Road Rush	V 59.99	V 79.99
Rome AD 92	A 62.99	V 79.99
Saga of the Dragon	A 48.99	V 79.99
Shadow of the Beast 3	V 52.99	V 79.99
Shuttle	A 46.99	V 79.99
Silly Putty	A 64.99	V 79.99
Sim Sky & Populus	A 64.99	V 79.99
Sim City Arch 1 ed 2	A 64.99	V 79.99
Sim City Terrain Editor	A 36.99	V 79.99
Sim Earth	A 79.99	V 79.99
Spica Force	A 74.99	V 79.99
Steppenberger Hotelmanager	V 79.99	V 79.99
Striker Fighter 2	A 52.99	V 79.99
Super Hero	A 59.99	V 79.99
Tearaway Thomas	A 48.99	V 79.99
The Chase Engine	V 48.99	V 79.99
Trodders	A 46.99	V 79.99
Treks	A 46.99	V 79.99
Treks	A 48.99	V 79.99
Viking - Fields	A 59.99	V 79.99
Water	A 59.99*	V 79.99
Warrior	A 64.99	V 79.99
Watworks	V 59.99	V 79.99
Win Commander 1	V 79.99	V 79.99
Wizard	A 59.99	V 79.99
WWP European Rampage	A 59.99	V 79.99
Xiao (New for Amiga 1200)	A 46.99	V 79.99

[illegible]

Video Spiele

Während sich die Computerspiel-Entwickler zumeist in winzigen Messeständen drängten und so ungewollt traute Zweisamkeit mit der Konkurrenz übten, teilten sich den größten Platz auf der Messe die Asiaten Nintendo und Sega und ihre Programmiersatelliten. Trotz dem Platzangebot blieb die Suche nach dem richtigen Hammer-

spiel auch auf dem Videospielsektor erfolglos. Überhaupt scheint sich bei vielen Videospielproduzenten die Meinung: "Masse statt Klasse" durchzusetzen. In zahlreichen unterklassigen Fortsetzungen von mittelmäßigen Fortsetzungen unübersehbar. Spärliche Lichtblicke waren Nintendos *StarFox*-Zentrum und einige der neuen Sega-Mega-CD-Spiel

stand reichte knapp, um die versammelten Acclaim-Label unter einen Hut zu bekommen. *Flying Edge* zog mit spritzigen Sportspielen die Aufmerksamkeit auf sich. So erscheint das schweißtreibende *World Soccer* für das Mega Drive. Der Actiontitel *Mortal Combat* entstand nach Ataris gleichnamiger *Pitfighter/Streetfighter 2*-Mixer und wird gleichzeitig für das Mega-CD und das Mega

The Monsters werden Euch noch im Juli beglücken

Comanche Helicopter in Vorbereitung. *Jungle Strike* soll die etwas mißglückte *Gunship*-Version fürs Mega Drive ablösen.

Fujisankai stellt sich als Spezialist für Computer-Adaptionen vor. Mit im Super-NES-Angebot ist Weltenbaukasten *Sim Earth*, die Rollenspielladaption *Ultima - The False Prophet* und mit *Curse of the Azure Bonds* ein Spiel aus der AD&D-Rollenspielserei. Wo Hudson ist, kann *Bomberman* nicht weit sein. Die erhoffte Super-NES-Version namens *Super Bomberman* nimmt langsam aber sicher Formen an. Zahlreiche neue Extras und ein überarbeitetes Gameplay krönen die neue Version.

Endlich flattert Konamis *Batman* auch auf dem Super NES durch schwindelerregende Höhen. Bildschirmsportler dürfen

Videospiel-rosinen

Das Spiel vom gerade auflaufenden Robin-Williams-Film *Toys* liefert Absolute Entertainment. Activision Altmei-

ster David Crane gab sein Bestes um die verspielte isometrische Action-Komödie auf allen Konsolen anzubieten. Ein zweigeschossiger Monster-

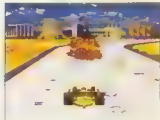


Robbin Williams Spielzeugspektakel Toys erscheint auch auf dem Super NES.

Drive erscheinen. Nach dem riesigen Erfolg von *Street Fighter 2* beillte sich Capcom einen Prügel-Clon nachzuschleichen. Gegner, Schläge und Hintergründe unterscheiden *Final Fight 2* vom *Streetfighter-2*-Kollegen.

Disney-Figuren haben Hochkonjunktur: Das schon länger angekündigte *Jump'n Run Goofy* wird endgültig bis Mitte des Jahres die Capcom Werkstätten verlassen. Danach wird *Aladin* erscheinen, das Spiel zum anlaufenden Disney-Film.

Drängeleien vor dem Electronic Arts Stand: Für Mega Drive und Super NES ist das humorvolle Action-Adventure *B.O.B.* geplant. Verschiedene Alienrassen geben sich im wüsten Ballspektakel *Mutant League Football* die Ehre. Nur für das Mega Drive ist die Simulation des berühmigten



Battle Cars läßt F-Zero im Regen stehen. Namco bringt das Modul auf dem Super NES.

auf Konamis *NFL Football* gespannt sein. Alle Mega-Drive Fans sollten einen Freundschaftsstoß ausstoßen: Auf dem Sprung in den Sega-Modulschacht ist Toon-Held Buster, der im *Tiny Toons Adventures - Buster's Hidden Treasure* die Keulen zucken läßt. Zweite Partie im Bunde sind die *Rocket Night Adventures* die allerdings erst zum Sommerende auf ihren Weg in die Modulschächte ziehen.

Die gesamte Spielerszene

Nach Super Star Wars geht Lucasfilm Games in monströse Gefilde

WILD LIFE



Jetzt bewerben!
0138/9000

Marlboro

Die EG-Gesundheitsminister. Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Raucher einer Zigarette dieser Marke enthält 0,9 mg Nikotin und 13 mg Kondensat, Teer. Durchschnittswerte nach ISO.

wartet auf einen Microprose-Klassiker im neuen Gewand *Pirates! Gold*. Vorerst wird nur das Mega Drive bedient, doch vor Mitte des Jahres sticht auch auf der Sega-Konsole niemand in See. Mindscape's *Outlander* eierte auf dem Super NES und dem Mega Drive durch die Mad Max inspirierte Wustenlandschaft. Ein *Terminator* kommt auch bei Mindscape selten allein – der Stahlknecht wird bald auf Nintendos 16-Bit-Maschine rasseln. Erste Anspielungen machen Hoffnungen auf ein schnuckeliges Terminator-Feeling.

Namco schießt den Vogel ab, *Spatterhouse 3* gleicht der

Abgestaubt: Rolo to the Rescue testen wir in dieser Ausgabe

alten Version wie ein Mutant dem anderen *F-Zero* stand anscheinend Pate für *Battle Cars*. In der Rennsimulation dürfen unbeliebte Gegner auch auf unfaire Weise von der Piste geschubst werden. Nintendo zeigte sich von seiner besten Seite und stellte mit *Star Fox* den Star der Messe. Passend zur CES war *Vegas Stakes* ins Nintendo-Programm gerutscht. In fünf verschiedenen Glücksspielen



Westentaschenformat

Zwei Handheld-Systeme teilen sich die Aufmerksamkeit der Handheld-Entwickler: Nintendos Game Boy und Segas Game Gear.

Nur Game-Gear-Freunde werden in den Fahrgeuß von R.C. Grand Prix von Absolut kommen. Bei Acclaim arbeitet man



an der Umsetzung des gleichnamigen Spiels. Nintendo's *Terminator 2* Sega tüftelt an *The Land of Illusion*; starring Mickey Mouse, ein Game-Gear-Sequel des bekannten *Castles of Illusion*.



Der Sonichryse nimmt unzählige Monsterrassen und Rätsel auf.

an der Umsetzung des gleichnamigen Spiels. Nintendo's *Terminator 2* Sega tüftelt an *The Land of Illusion*; starring Mickey Mouse, ein Game-Gear-Sequel des bekannten *Castles of Illusion*.

Unglaublich aber wahr – Game-Boy-Besitzer mit Mario-Phobie bekommen eine Chance.

The Legend of Zelda: Link's Awakening. Das hitverdächtige Game-Boy-Modul pröziert mit vier MBit-Speicherkapazität und soll ab Mitte des Jahres verfügbar sein. Der Vier-Spieler-Adapter wird von Top Rank Tennis unterstützt, das auch im April

erscheinen soll. Ebenfalls höchstpersönlich von Nintendo wird *Yoshi's Cookie* auf das LCD-Display gebannt. Bei Capcom stürzt sich die *Little Mermaid* in die Game-Boy-Fluten. Außerdem wartet der Straßengigant *The Empire Strikes Back* auf seinen Einsatzbefehl.

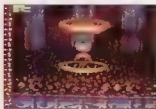


Reserviert für *The Legend of Zelda: Link's Awakening*.

Rollenspieler dürfen in *Ultima* – *Warriors of Destiny* auch auf Nintendos Kleinformat durch schlürfrige Gänge huschen. Nach dem Hudson's Game-Boy-Hit *Bonk* schnurrt *Felix the Cat* in wohliger Katerform.

müssen 10 Millionen Dollar gehamstert werden. Vier Spieler können gleichzeitig, aber nicht vor Ende April antreten. Für das Super NES wird die witzige Mischung aus Tetris und Schießspiel *Yoshi's Cookie* erwartet. Nach den hervorragenden Konsolenumsetzungen der beiden ersten *Might and Magic*-Teile, zieht es Sammy nun in actionlastigere Gefilde. Anfang des Jahres wird bei *Fighting Master* auf dem Mega Drive wild drauflos geprügelt.

Nachdem sich Sega vom *Street Fighter 2*-Schock erholt hat, bekommen Prügelfreunde eine Menge neuen Stoff. Hart



Spitzzahn: Aero the Acrobat dreht erste Kreise.

zur Sache geht es in *Shinobi 3* und *Streets of Rage 2*. Harter Tobak ist der langerwartete Mutantenmatch *X-Men* Autofahrer und solche die es werden wollen, können ihren Traumschlitten in *Outrun 2019* probestizen. Der Blutsaugerfilm "Dracula" hat es Sony Imagesoft angetan. Mit einer Sorgfalt die einem das Blut in den Adern gefrieren ließ, wurde das Vampir-Feeling in das Super-NES-Modul gegeschüttet. Bei Sunsoft ist endlich *Aero the Acrobat* auf den Beinen, der im Laufe des Jahres auf Mega Drive und Super Nintendo auftauchen wird. Gelungene Optik, witziger Sound und solide Steuerung machten das Jump'n'Run-Spektakel um die spitzzahnige Fledermaus zu einer kleinen Attraktion.

Auf dem Super NES zieht der tazmansche Teufel neue Kreise. In *Taz-Mania* steuert

Ihr das beliebte Zotteltier über eine 3-D-Rennpiste, weicht störenden Schlaglochern aus und achtet auf auftauchenden Gegenverkehr. Vielsprechend ließ sich *Daffy Duck* und *Marvin the Martian* an. Mit allerlei humorvollen Einlagen watschelt Daffy durch eine ententeindliche Umgebung. Bei soviet Zeichentrickprominent darf auch *Superman* nicht fehlen, der sein Cape ebenfalls nur auf dem Super NES aufspannt. Die Katastrophenschmiede von TH-Q läßt mit der Filmumsetzung von *Wayne's World* die Wände wackeln. Das obligatorische Testspiel ließ Schlimmes befürchten.

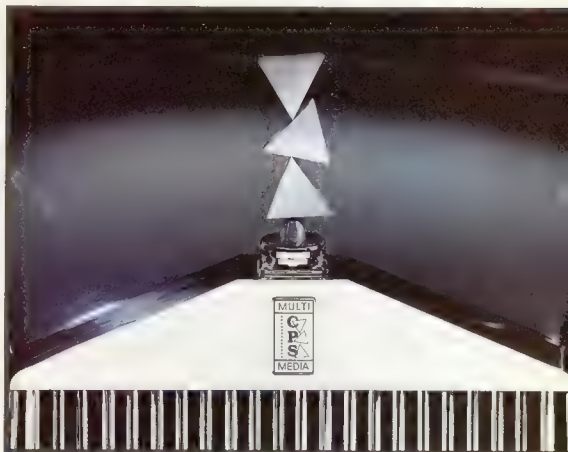
Atari-Games fährt weiterhin auf Mega-Drive-Kurs: Sega-Freunde dürfen sich auf die Automatenumsetzung von *Race Drivin'* freuen. Ein weiteres Rennspiel ist in Arbeit und



Eiskalt: Ocean läßt die Addams Family antreten.

wird im Laufe des Jahres unter dem vielversprechenden Namen *Road Riot 2* erscheinen. Wie immer tat sich auch US Gold an zahlreichen Filmumsetzungen göttlich. *Robo Cop 3*, *The Untouchables* und die *Addams Family* dürfen auf dem Ocean-Stand bestaunt werden. Immer mehr setzen sich digitalisierte Grafik und Original-Samples in den neuen Filmumsetzungen durch. Virgin läßt's im Sportbereich mit *Super Slam Dunk* und *Super Slap Shot* krachen. Die Arbeiten am Strategieensemble *Tyrants* sollen demnächst beendet sein.

Bezahlen Sie ruhig für unseren guten Namen.



Sie können es sich leisten!

Auch wenn es unbescheiden klingt:

Unser Name hat in der Welt des MultiMedia einen guten Klang. Das können Sie wortlich nehmen, wenn Sie CPS Soundkarten hören oder mit unseren Musikprogrammen komponieren.



Als führender MultiMedia Hersteller entwickelt CPS aber selbstverständlich auch wegweisende Produkte auf den Gebieten Bild- bzw. Videobearbeitung, Animation und Sprache.

Neben Qualität und Innovation steht unser Name für einen außergewöhnlichen Service: Software und Handbücher sind in deutscher Sprache verfaßt, unsere Hotline bietet Antworten auf knifflige Fragen, und in der CPS Mailbox finden Sie ständig Neuigkeiten aus dem MultiMedia Bereich. Sie sehen, wir sind unbescheiden im Anspruch an uns selbst. Bescheiden sind wir nur auf einem Gebiet: Beim Preis. Dafür stehen wir mit unserem guten Namen, und zwar auf der CeBIT '93 in Halle 9.

CPS Computer Distribution GmbH
Am Neumarkt 10 2000 Hamburg 70
Tel. 040 656 99 80 Fax 0101 656 79 69
ACTOR Mailbox 040 656 69 6

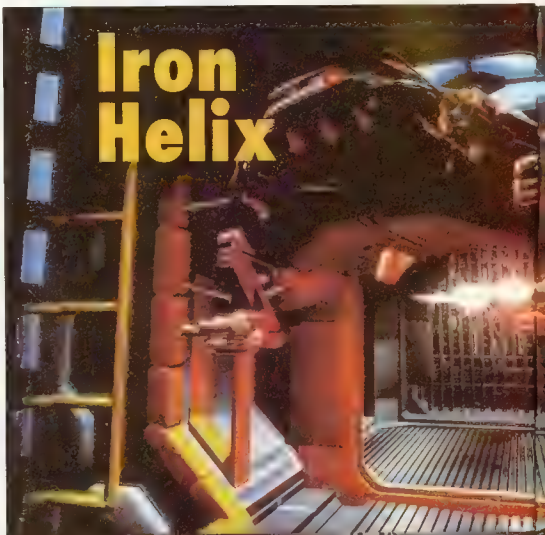
Schwarz
Wirtschaft AG
Sankt Georg 0 60 40 40 40 40
Tel. 041 67 43 41 Fax 041 67 43 42

Schwarz
Wirtschaft AG
189 189 189 189 189 189
Tel. 022 164 11 83 Fax 022 164 28 83

**Der Mac
mausert sich zur
Spielemaschine:
Mit Hilfe des
Speicherriesen
Compact Disc
zeigt Drew
Pictures in *Iron
Helix* neuartige
Spezialeffekte.**

Unbersehbar schwappt die Spielwelle auf Apples Macintosh über. Unter der noblen Firmenphilosophie, immer den Anwender im Blickfeld zu behalten, werden die Apple-Rechner der kalifornischen Hardware-Manufaktur nach feinstem Muster gestrickt. Das schlug sich bisher auch im Preis nieder. Deshalb blieben Mac-Systeme begüterten DTP-Studios vorbehalten. Doch sogar in Deutschland hat es sich inzwischen herumgesprochen, daß die schnuckeligen Systeme mit dem bunten Apfel an der Gehäusefront immer weniger Mäuse kosten. Apple ging noch einen Schritt weiter und konzeptionierte neue Maschinen, die speziell auf den heimischen Computer-Anwender ausgelegt wurden. Erstens: in den heimischen vier Wänden hat der gestreifte Computerfreak auch Zeit, sich ein Spielchen zu Gemüte zu führen. Auf der Entwicklerseite machen schnuckelige Hardware-Voraussetzungen und hervorragende Programmier-Tools den Mac zu einer Schlaffenlandmaschine für Spiel-designer. Damit hat der Mac beste Voraussetzungen, um in der Spielszene zu ungeahnten Ehren zu kommen. Leute, die mit dem Kauf eines Mac's liebäugeln, sollten einen Blick auf die Macintosh-Modelle Ivi und Iivx werfen, die speziell für den Hausgebrauch zugeschnitten wurden und gleich ein CD-ROM-Laufwerk verpaßt bekamen.

Das paßt günstig, denn das Überraschungsspiel im Computersektor der CES war *Iron Helix* – ein Spiel, das speziell für die Macintosh Compact-Disc entwickelt wurde. Die in San Francisco ansässigen



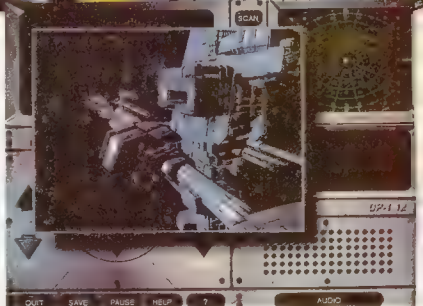
ILM läßt grüßen:
Spezialeffekte im
Terminator Look

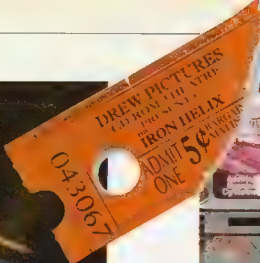
Eine Security Drone
dreht durch die Gefahr
lauert im Schilf

Newcomer Drew Pictures zeichneten für das speichergewaltige Machwerk verantwortlich. Mit Zwischensequenzen, die verdächtig an *Star Wars* erinnern und dabei die Sound-Kulisse direkt von der CD holten, glich *Iron Helix* einem perfekt inszenierten Film. Kein Wunder, denn Drew Pictures Art Director Rich Cohen ist ein flüchtiger ILM-Mitarbeiter. Bei LucasArt's Industrial Light & Magic bastelte er an den Spezialeffekten von *Terminator 2*, *Total Recall* und *Star Trek 6*. In *Iron Helix* stellte er einige Vorzeigeeffekte zusammen, die eigentlich ins Filmgenre gehören. Nicht ge-

rade zartbesaitet ging Drew Hoffmann, Chel designer bei *Iron Helix*, zur Sache. In der futuristischen Hintergrundstory bewegt, zoomt und dreht ihr Euch mittels eines Roboters durch ein galaktisches Raumschiff. Dies hört sich nicht besonders verwegen an, zudem

Euer Roboter für die biologische Forschung entwickelt wurde und keinerlei Waffen geschultert hat. Das eigentliche Problem unseres Robo's ist, daß in den sechs Decks des Raumschiffes die gefährlichsten biologischen Waffen der Gegenwart lauern. Seit





Die Biologen haben Spaß: Feindliche DNA im Visier



schalter umzulegen. Mit viel Fingerspitzengefühl steuert Ihr auf einem kleinen Display die Greiferhand an die richtige Stelle der Tür und betätigt den Öffnungsmechanismus. Dabei

fenloses Drehen in alle Richtungen. Dabei verfolgt Ihr, wie bei Ongins Rollenspiel-Hit, die Bewegung nicht auf dem ganzen Monitor, sondern in einem kleinen Bildschirmfen-

ster. Der Rest des Bildschirms ist Informationen zu Eurem gegenwärtigen Aufenthalt, über den Gesundheitszustand Eures Roboters und die Steuerung Eures Greifarms vorbehalten. Story-übergreifende Animationen dürfen in ganzer Bildschirmgröße bestaunt werden. Bei *Ultima Underworld* schon in Ansätzen zu sehen, wurde eine blitzsaubere Rendertechnik entwickelt. Dabei spielen die Lichtquellen immer die entscheidende Rolle. Ausgehend von dem zentralen Licht fallen Schatten an die richtigen Stellen, durchscheint Glas bläulich oder blinken Eisenträger in metallischem Glanz. Dadurch wird die Spielumgebung zur virtuellen Wirklichkeit.

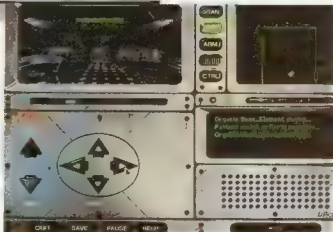
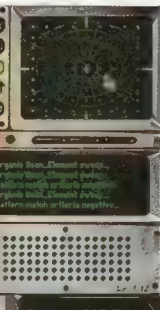
Zwischen Mai und Juni wird die Compact Disc für den Macintosh erscheinen, kurz danach wird auch die PC-Version des Silberlings dem Preßwerk überreicht. **cd**

Wir machen den Weg frei: Türen öffnen verlangt viel Fingerspitzengefühl

Ausbruch des kalten Krieges zwischen den Menschen und den künstlichen Intelligenz der galaktische Holocaust zum letzten und einzigen Ziel heransieht. Also stampft Ihr durch endlose Gänge, Aufenthaltsräume, Leitstellen und Dutzende andere raumschiffartige Bereiche. Um wegversperrende Türen zu öffnen, bleibt Euch keine andere Wahl, als mit der ferngesteuerten Hand Eures Roboters den elektronischen Sicherheits-

hakt Ihr immer ein Auge auf Euren Scanner, der rechtzeitig vor dem Auftauchen feindlicher Kreaturen Alarm schlägt. In einem Rennen gegen die Zeit verstrickt Ihr Euch schnell im riesigen Labyrinth des waffenstarken Raumschiffes.

Die technische Aufmachung von *Iron Helix* läßt jedem Computerspieler den Atem stocken. Grundsätzlich bewegt sich Euer Roboter im *Ultima Underworld*-Stil durch das Raumschiff. Eure Fortbewegung erlaubt verschiedene Geschwindigkeitsstufen und stu-



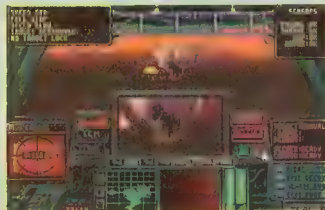
Im Raumschiff läßt es sich noch so drehen und wenden

ULTRABOTS

Kaum waren unsere beiden Messeprofis Volker und Christian von der CES in Las Vegas wieder im heimischen Haar eingetrudelt, buddelten sie vielversprechende Spielknüller aus den Tiefen ihrer Koffer. Mit dabei: Eine erste Vorversion des neuesten Programms der Comanche-Macher, *Ultrabots*, so heißt der Neuling, entführt Euch in die ferne Zukunft. Irgendwann am Anfang des nächsten Jahrtaus-

30 Tonnen Stahl und ein halbes Dutzend Laserkanonen: Das sind die Ultrabots. Die gigantischen Kampfmaschinen des nächsten Jahrtausends stapfen demnächst über Eure Monitore.

Bumm: Ein Gegner verglüht im Laserfeuer.



High-Tech-Flair: Das Cockpit eines Ultrabots.

Ein Alienroboter im Zielvisier unserer Kanonen

Freund oder Feind? Das Zielsystem gibt Auskunft

sands taucht ein von Robotern gesteuertes Raumschiff in unserem Sonnensystem auf. Die Fracht: tiefgefrorene Alien-Siedler. Der Auftrag: Die Erde zu kolonisieren.

Dummerweise ist die Erde im derzeitigen Zustand nur bedingt für die Kolonisten geeignet. Vor allem die vorherrschenden Lebensformen, insbesondere die Menschen, stören den reibungslosen Ablauf der Besiedlung. Kurzer-

hand setzt das Raumschiff ein paar hundert Kampfroboter aus, die die Menschheit vernichten soll. Wie es sich für eine Sci-Fi-Story gehört, sind herkömmliche Verteidigungsanlagen gegen die Weltraumkrieger nutzlos. Es gibt nur eine Hoffnung: Die *Ultrabots*, von Menschen gesteuerte Superroboter, den bekannten Battle-Mechs nicht unähnlich.

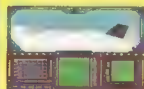
Grundsätzlich orientiert sich das Spielgeschehen am *BattleMech*-Klassiker *Mechwarrior* (siehe Kasten). Neben einem Strategiemodus, auf dem Ihr Eure Einheiten in die Schlacht schickt, soll auch die Action nicht zu kurz kommen. Wagemutige Roboterpiloten steigen selbst ins Cockpit verschiedener *Ultrabots*-Typen, beispielsweise einem fixen, aber schlecht bewaffneten Scout oder einem schwerfälligen Waffenmagazin, um den Blechriesen der Aliens ein paar Laserstrahlen auf den stahlernen Pelz zu brennen. Sitzt Ihr am Steuerknüppel Eures Wunschroboters, wird die umliegende Landschaft in 3-D-Grafik gezeigt, Gebäude und feindliche Einheiten inklu-



Roboter im Wandel der Zeit

sive. Das Cockpit des futuristischen Vehikels ist dem eines modernen Flugzeuges nicht ganz unähnlich. Ein Radarschirm, einblendbare Übersichtskarten und eine Informationsdatenbank gehören zum High-Tech-Flair dazu. Natürlich wird jedem Roboter eine andere Cockpitgrafik spendiert. Zahlreiche Einzelmmissionen (es

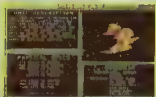
Schon vor rund zwei Jahren stapften die von leinöblichen Bar leMech-Comics inspirierten G pan-to-Roboter über Computermontore einer Achtungserfolge erzielte Act vs on m I Mechwarrior - in dem ihr phantastische Roboter über 3-D-Schlachtfelder gesteuert hat. Die nach heutigen Maßstäben recht schlechte EGA-Gratik wurde durch die spritzige Story und spannende Aufträge dicke wieder wettgemacht. Neustadtler finden das frühe Schmuckstück auf der kürzlich erschienenen Powerbits BattleMech-Spielsammlung



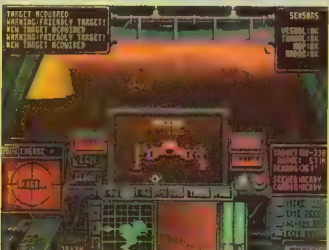
Vor zwei Jahren ein Knaller: Mechwarrior

gibt sowohl Tag- als auch Nachteinsätze) müssen in geographisch völlig unterschiedlichen Einsatzgebieten absolviert werden. Gesteuert wird der Roboter wahlweise via Maus oder am bequemsten mit einem Joystick.

Geplant ist derzeit nur eine PC-Version, denn die Hardwareanforderungen dürften ähnlich hoch wie bei Comanche sein. Unter einem 386er mit VGA und 2 MByte RAM wird sich Euer Roboter kaum von der Stelle bewegen. mh



Informativ: Alle Roboterdaten lassen sich auf Wunsch anzeigen.



Killing: Die Aliens schaffen Spinnenroboter in die Schlacht.

Lieber Computerspieler

hier steht wie immer ein ganz kleiner Teil unserer gesamten Spielware.

Wir hoffen, alles was im Handel ist.

Alle Neubesuchen haben wir mit als Erste.

Sie sind sicher nicht - wenn Sie bei uns diese

neuesten Spiele erhalten werden!

Die besten für die Systeme:

Angebot 100 Spieler auf 148

Game Overlord auf 148

Grand Theft Auto auf 148

Super Mario Bros. auf 148

Die neue Contra auf 148

Die neue Contra auf 148

Die neue Contra auf 148

Die neue Contra auf 148

Die neue Contra auf 148

Die neue Contra auf 148

Die neue Contra auf 148

Die neue Contra auf 148

Die neue Contra auf 148

Die neue Contra auf 148

Die neue Contra auf 148

Die neue Contra auf 148

Die neue Contra auf 148

Die neue Contra auf 148

Die neue Contra auf 148

Die neue Contra auf 148

Die neue Contra auf 148

Die neue Contra auf 148

Die neue Contra auf 148

Die neue Contra auf 148

Die neue Contra auf 148

Die neue Contra auf 148

Die neue Contra auf 148

Die neue Contra auf 148

Die neue Contra auf 148

Die neue Contra auf 148

Die neue Contra auf 148

Die neue Contra auf 148

Die neue Contra auf 148

Die neue Contra auf 148

Die neue Contra auf 148

Die neue Contra auf 148

Die neue Contra auf 148

... plus die 7 Fantastic+ Punkte:

Jedes Computerspiel, das wir in Sie liefern, enthält selbst die besten Spiele und die besten Spiele.

Bei jedem 7+ Punkten geben für Sie

Die besten Spiele und die besten Spiele.

Die besten Spiele und die besten Spiele.

Die besten Spiele und die besten Spiele.

Die besten Spiele und die besten Spiele.

Die besten Spiele und die besten Spiele.

Die besten Spiele und die besten Spiele.

Die besten Spiele und die besten Spiele.

Die besten Spiele und die besten Spiele.

Die besten Spiele und die besten Spiele.

Die besten Spiele und die besten Spiele.

Die besten Spiele und die besten Spiele.

Die besten Spiele und die besten Spiele.

Die besten Spiele und die besten Spiele.

Die besten Spiele und die besten Spiele.

Die besten Spiele und die besten Spiele.

Die besten Spiele und die besten Spiele.

Die besten Spiele und die besten Spiele.

Die besten Spiele und die besten Spiele.

Die besten Spiele und die besten Spiele.

Die besten Spiele und die besten Spiele.

Die besten Spiele und die besten Spiele.

Die besten Spiele und die besten Spiele.

Die besten Spiele und die besten Spiele.

Die besten Spiele und die besten Spiele.

Die besten Spiele und die besten Spiele.

Die besten Spiele und die besten Spiele.

Die besten Spiele und die besten Spiele.

Die besten Spiele und die besten Spiele.

Die besten Spiele und die besten Spiele.

Die besten Spiele und die besten Spiele.

Die besten Spiele und die besten Spiele.

Die besten Spiele und die besten Spiele.

Die besten Spiele und die besten Spiele.

Die besten Spiele und die besten Spiele.

Die besten Spiele und die besten Spiele.

Die besten Spiele und die besten Spiele.

Die besten Spiele und die besten Spiele.

Die besten Spiele und die besten Spiele.

Die besten Spiele und die besten Spiele.

Die besten Spiele und die besten Spiele.

Die besten Spiele und die besten Spiele.

FUNTASTIC ComputerWare

1. Die vollständige Auswahl

2. Jeder Preis n.k., ohne Ausnahme

3. Kasse-in-Kasse-Service

Bestellen Sie am besten mit einer Postkarte

Bitte Sie Ihre Adresse

Mo. 10-12h 14-17h bis 15h

20-25h Maschine stands 8-14h

Die besten Spiele und die besten Spiele.

Die besten Spiele und die besten Spiele.

Die besten Spiele und die besten Spiele.

Die besten Spiele und die besten Spiele.

FUNTASTIC ComputerWare

EuroGames GmbH

Postbox 14 02 09

Müllerstr. 44 (Horn Laden)

D-8000 München 5

Telefon (089) 260 95 93

Fax (089) 268 138

Die besten Computerspiele.

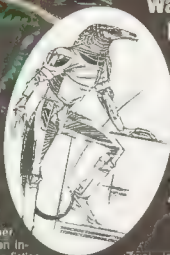
Fachhändler seit 1985.

Handel/Fachhandel immer willkommen

gerne auch im Großhandel (Bitte mit Gewerbe-Attestierung)

CYBERRACE

Was hat der Film Blade Runner mit einem neuen Computerspiel gemeinsam? Designstar Syd Mead ist für das ansprechende Äußere zuständig.



Blade Runner gehört zu den innovativsten Science-fiction-Filmen, die jemals gedreht wurden. Der Grund war weniger Phillip K. Dick's arg verstümmelte Hintergrundgeschichte "Träumen Roboter von elektrischen Schafen?" oder Ridley Scotts brave Regiearbeit, als vielmehr das aufwendige Produktions-Design.

Kopfgeldjäger Harrison Ford lebte in einer amerikanischen Kulisse, die richtungsweisend für die achtziger Jahre wurde. Blade Runners pessimistische Endzeit-Atmosphäre wurde seitdem hundertfach in Werbung, Videoclips, Mode und anderen Filmen

kopiert und sekten erreicht. Kreativer Kopf hinter dieser japano-amerikanischen Cyber-space-Mixtur war der Grafiker und Designer Syd Mead, der noch im gleichen Jahr Disney's Computer-Puppenstube "Tron" durchstylte.

Zwei Jahre später, 1984, entwarf er die Kulissen für Peter Hyams' "2001"-Nachzieher "2010" und setzte wiederum zwei Jahre später in James Camerons "Aliens" Gigers surreale Schleim- und Monsterphantasien gekonnt in Szene.

Überhit hat's dann aber doch nicht gereicht. Da half auch die Mitarbeit von H.R. (Allen) Giger und Michael (Bard's Tale) Cranford nicht weiter. Trotzdem will man auch in Zukunft an der Firmenmaxime festhalten. Bestes Beispiel ist das neue Spiel von Cyber-

dreams, das weder unter hochprofessioneller, Oberaufsicht entwickelt wird: Alle Grafiken und Szenarien von Cyberrace wurden von Syd Mead höchstselbst entworfen und gezeichnet. Mead's künstlerisches Händchen zeigt sich sogar noch im Packagingdesign. Die Schachtel gehört mit zum Schönsten, was jemals in unseren Software-regen gestanden hat. Anders als im Erstling Darkseed, setzt man jetzt verstärkt auf die Zusammenarbeit zwischen Designer und Entwicklungsteam. Während Giger nur einige Grafiken lieferte und im fernen Zürich residierte, ist Syd Mead direkt vor Ort in Hollywood und so viel stärker in die Programmierarbeit von John Krause und Gary Vick eingebunden.



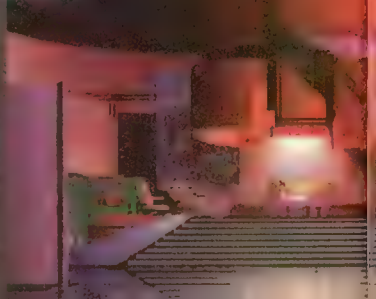
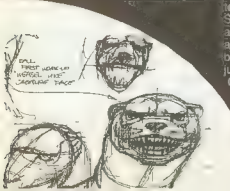
Garage: Unser Filzler maßt rum Raum-TUV

PS-Diplomatie

Auf Clay Shaw's Schultern lastet das Schicksal des Universums. Nach langen Jahren des verlustreichen Kampfes zwischen Menschheit und Kal-

Das Beste vom Besten

Mit so einer Firmenphilosophie sollte eigentlich nichts schiefgehen: Man kauft die besten und fähigsten Mitarbeiter ein, umgibt sich mit den Stars der Szene und bringt nur außergewöhnliche Produkte auf den Markt. Zumindest beim ersten Programm der jungen kalifornischen Firma Cyberdreams ist diese Rechnung nicht ganz aufgegangen. Darkseed war zwar ein ganz nettes Adventure, zum Rahmen und Genre sprengenden



disjunctischem Königreich stehen beide Rassen am Abgrund. Durch die wahnwitzige Aufrüstung können sich beide Parteien vollkommen ausbreiten. Die letzten rational denkenden Vertreter beider Rassen treffen sich auf einem abgelegenen Planeten und entwickeln einen verrückten Plan: Sämtliche Kampfhandlungen werden sofort eingestellt, die beiderseitigen Unstimmigkeiten in Zukunft in einem mörderischen, galaxisweiten Rennen ausgetragen dem Cyberrace.

Beide Völker schicken ihre besten Kämpfer und Fahrer in die High-Tech-Schlacht, denn nur der Sieger überlebt das Rennen und kann anschließend die politische Zukunft der Rassen bestimmen. Nur ein winziges Problem müssen die alten Männer in der Regierung noch lösen. Der beste von allen, der Champ der Champs, Clay Shaw, hat keine Lust. Kurzerhand wird Clay's Herzallerliebste vom Geheimdienst gekidnappt und unser zögerlicher Raumraser so zum Rennen geprügelt. Die einzelnen Entscheidungen werden jeweils abwechselnd von beiden Seiten ausgetragen und finden auf Planeten des eigenen Einflusssbereichs statt. Jede Strecke stellt neue Anforderungen an Fahrer und Material, das dann auch folgerichtig

vor jedem Start modifiziert werden muß. Die Männer von der Waffenspezialabteilung stehen jederzeit für ein beratendes Gespräch zur Verfügung. Anders als die Formel-Eins-Piloten von heute donnert ihr nicht mit turbogeladenen Wägelchen über die Planetenoberflächen, sondern standesgemäß im Antigrav-Gleiter. Eine Auswahl an Triebwerken, Steuersystemen und Waffenmodulen erleichtert eure Aufgabe: Als Erster durch's Ziel zu gehen und alle Gegner möglichst endgültig auszuschalten.

Die Rennen sind eingebettet in eine Adventure-Handlung. In der die volle Pracht des Syd-Mead-De-

signs geboten wird. Wer übergenug Speicherplatz verfügt, darf sich ein zusätzliches "Speech-Assessory Pack" zulegen und allen Dialogen in digitalisierter Form folgen. Ähnlich wie bei *Wing Commander* ist die Handlung nicht linear aufgebaut, sondern verzweigt sich je nach Ausgang der einzelnen Rennen. So erwartet uns auch beim wiederholten Neustart keine schöne Wiederholung der Geschichte.

Günther Jauch
in Grün: Der
außerirdische
Sportreporter



signs geboten wird. Wer übergenug Speicherplatz verfügt, darf sich ein zusätzliches "Speech-Assessory Pack" zulegen und allen Dialogen in digitalisierter Form folgen. Ähnlich wie bei *Wing Commander* ist die Handlung nicht linear aufgebaut, sondern verzweigt sich je nach Ausgang der einzelnen Rennen. So erwartet uns auch beim wiederholten Neustart keine schöne Wiederholung der Geschichte.

dreidimensionales Bild. Entwickelt wurde diese Grafik-Technik für die medizinische Forschung und kommt dort in der Kernspinn-Tomographie zum Einsatz. Einzelne Schichtaufnahmen des menschlichen Körpers werden vom Rechner wieder zu einem dreidimensionalen Abbild zusammengesetzt, das man auf dem Bildschirm von allen Seiten betrachten kann. So erklären sich auch die seltsamen organischen Strukturen bei *Comanche*, denn die beeindruckende Voxel-Grafik hat leider einen entscheidenden Nachteil: Geometrische Strukturen mit klar definierten Winkeln lassen sich nur äußerst schwer in die Landschaft einbauen. Trotz dieses Mankos wird auch *Cyberrace* teilweise mit Voxel-Grafik arbeiten und alle Planeten-Rennstrecken auf diesem Verfahren aufbauen. Bei Cy-

Voxel-Raser

Seit NovaLogic's Hub-schrauber-Actionspiel *Comanche* sind Voxel in aller Munde. Ein Voxel steht als Akronym für "Volumetric Element" und ist nichts anderes als eine Mutation des guten alten Pixels. Während Pixel nur einen einzelnen grafischen Punkt darstellen, vermitteln Voxel den Eindruck der Tiefe und damit ein quasi

dreidimensionales Bild. Entwickelt wurde diese Grafik-Technik für die medizinische Forschung und kommt dort in der Kernspinn-Tomographie zum Einsatz. Einzelne Schichtaufnahmen des menschlichen Körpers werden vom Rechner wieder zu einem dreidimensionalen Abbild zusammengesetzt, das man auf dem Bildschirm von allen Seiten betrachten kann. So erklären sich auch die seltsamen organischen Strukturen bei *Comanche*, denn die beeindruckende Voxel-Grafik hat leider einen entscheidenden Nachteil: Geometrische Strukturen mit klar definierten Winkeln lassen sich nur äußerst schwer in die Landschaft einbauen. Trotz dieses Mankos wird auch *Cyberrace* teilweise mit Voxel-Grafik arbeiten und alle Planeten-Rennstrecken auf diesem Verfahren aufbauen. Bei Cy-

Kernig: Ein Mitbewerber
als rohe Zeichnung und
in Farbe



Edel-Design:
Das oberste
Renn-
Gremium
tagt



Eye of the Beholder 3



Alle hauen auf einmal zu: Dank der neuen "All Attack"-Option schlagen die Charaktere simultan.



Assault on Myth Drannor

Die Nachricht, daß die Programmierer der "Westwood Studios" jetzt nicht mehr für SSI, sondern für Virgin werben, versetzte vor allem Fans



der Rollenspielsreihe *Eye of the Beholder* in Angst und Schrecken. Glücklicherweise dauerte die Ungewißheit über den Fortbestand der beliebten Serie nicht lange: Die Designer vonSSI nahmen kurzerhand selbst das Ruder in die Hand und bastelten in Eigenregie den dritten Teil der Saga zusammen. Nun ist es soweit: Part drei der *Eye of the Beholder*-Story ist fast fertig.

Assault on Myth Drannor ist gegenüber den beiden Vorgängern noch mal ein Stückchen größer geworden. Rund 50 Prozent mehr Labyrinth als in den beiden Vorgängern soll es in *Eye of the Beholder* 3 geben. Jedoch beschränken sich die Programmierer nicht nur darauf, die Dungeons ein paar Klassen größer zu machen. Mehr und vor allem neue Monster bevölkern die



Tritt ein, bring Glück herein:
Das Tor zum düsteren
Wald sieht nicht sehr ver-
trauenerweckend aus.



Ein Eisengolem
ist auf unsere
Party nicht
besonders gut
zu sprechen
(MS-DOS/VGA)



Gewölbe und unterschiedliche Außenwelten. Rund 35 verschiedene Monsterarten inklusive einiger extraekloger Exemplare wie Sauner, Wölger und Untote, soll es in dem fertigen Spiel geben. Ebenfalls aufgeböhrt wurden die Filmeinlagen, die im Spielverlauf die Story erklären. So sind dreimal so viele Filmsequenzen, wie in *Eye of the Beholder 2* geplant. Zusätzlich wird es an speziellen Stellen gut 30 Standbilder, plus erklärenden Text geben.

Kaum etwas geändert hat sich an dem Spielprinzip. Wie von den beiden Erstlingen gewohnt, bastelt Ihr Euch eine vierköpfige Party zusammen. Zwei zusätzliche Charaktere können unterwegs in die Truppe mit aufgenommen werden. Gesteuert werden Eure Helden am komfortabelsten mit der Maus. Eine neue Option macht die Prügelei mit Monstergruppen jetzt etwas einfacher. Statt bei einem Kampf jeden



der Schwertarm und -eise vor sich hin gemurmelte Zauberformeln kunden vom Rollenspielerzug. Dummmerweise ist immer dann, wenn die Lust auf einen ausgiebigen Spaziergang im Dungeon am größten ist, kein neues Programm in Spielreihe. Jetzt versprichtSSI dem Rollenspielerzug den toten

Dauerdungeon. Hinter dem blumigen Namen *Unlimited Adventures* verbirgt sich ein AD&D-Rollenspielbaukasten der besonderen Art. Via Maus klickt Ihr Euch beliebig viele eigene Szenarien zusammen. Ob Dungeons, Städte oder Oberwelt ist dabei egal. Ihr entscheidet, wo eine Mauer hinkommt, wo Teleporter verborgen sind, wo sich Monstergruppen tummeln. Die beiliegende Monsterdatenbank enthält ein Bestium von über 100 verschiedenen Gegnern. Wer gleich spielen möchte, versucht sich an dem fertigen Abenteuer *The Heirs to Skull Crag*.

AD&D-Rollenspiele zum Selberbauen:
Unlimited Adventure



Charakter hektisch einzeln zu aktivieren, gibt es in *Eye of the Beholder 3* den Gruppenprügelmodus. Ein Klick auf das Feld "All Attack" und die komplette Mannschaft vertritt die anvisierten Gegner. Geplant ist derzeit nur eine PC-

Fassung. Ob eine Amiga-Version erscheint, stand derzeit noch nicht fest. Unsere Bildschirmfotos stammen noch vom englischen Originalspiel, eine komplett ins Deutsche übersetzte Version ist derzeit bei Softgold in Arbeit. mh

SIERRA EINBLICK

Das amerikanische Schulsystem ist eine mittel-schwere Katastrophe: Während die Sprößlinge einer dünnen Führungselite auf Privatschulen die ersten Schritte auf der Karriereleiter einüben, darben Arbeiter- und Mittelschicht-Jugendliche in miesen öffentlichen Bildungsstätten. Nicht umsonst verzeichnet man in Amerika den höchsten Anteil an Analphabeten in der westlichen Welt. Große Teile der jungen Bevölkerung fallen durch ein löchriges Bildungssystem, verblödet durch Fernseh-Dauerkonsum oder kompensieren fehlende Bildungsangebote durch exzessiven Videospiele-Mißbrauch. Um so töblicher, daß immer mehr Spiele mit pädagogischem Anspruch auf den amerikanischen Markt drängen und so den "mißbräutchen" Computerkidds ganz nebenbei etwas Zusatz-Wissen vermitteln. Vorreiter auf diesem Gebiet ist neben der Software-Firma Broderbund, inzwischen von Electronic Arts geschluckt, die Adventure-Reihe von Sierra.

Öko-Spielchen mit Lerneffekt sind in: Dank den Bemühungen von Adventure-Gigant Sierra dürfen wir aktiv an der Beseitigung des Ozonloches mitarbeiten und den Urwald retten.

Eco Quest 2

Neben vielfältigen Lern- und Bildungsprogrammen etabliert Sierra zur Zeit eine neue Serie, die primär ökologische Probleme aufgreift. Vor gut einem halben Jahr durften wir mit einem kleinem Helden, erstaunlich frisch und kurzweilig,

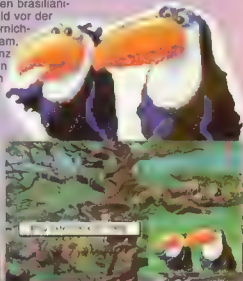
die Weltmeere von gefährlichem Giftmüll reinigen, im zweiten Teil, *Eco Quest 2 - The last Secret of the Rainforest* retten wir den brasilianischen Regenwald vor der endgültigen Vernichtung. Held Adam, inzwischen ganz schön gewachsen und mit neuem

Outfit ausgestattet, ist mal wieder mit seinem Papa, einem berühmten Meeresbiologen, unterwegs. Es kommt natürlich wie erwartet. Bei einem Zwischenstopp am Amazonas, trödelt Adam durch den Urwald und geht prompt verloren. Da der unerschrockene Sohnemann ein Freund der Tiere und der Pflanzen ist, sollten wir uns jedoch keine großen Sorgen machen, sondern forscht alle Abenteuer-Probleme an. Im Zuge der weiteren Öko-Handlung trifft Adam auf den Geist des Waldes, entdeckt das wahre Gold von El Dorado und freundet sich mit einem geheimnisvollen Eingeborenenstamm an.

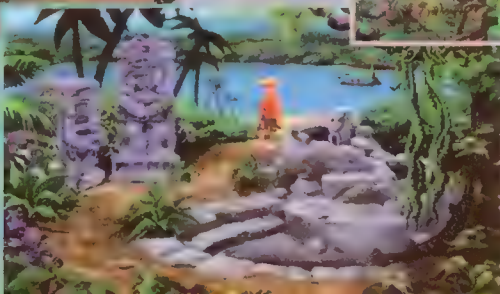
Wie von Sierra nicht anders zu erwarten, steuern wir Adam problemlos mit der Maus durch sein Leben. Soll unser Held eine besondere Aktion ausführen, genügt ein weiterer Mausklick. In *Eco Quest* wird die umfassende Information



Schmutzfinken: Die Industrie versaut das Amazonasbecken.



Geheimnisvoll: Wenn die Ruinen reden könnten.



Paradiesisch: Heile Welt ganz ohne Strom und Computer.



Twisty History: Ihr dürft mit Hund und Mädchen auf die Reise gehen.

Twisty History

Ganz tief in die amerikanische Vergangenheit, genauer gesagt ins 18. Jahrhundert, entführt uns ein anderes Sierra-Programm, mit pädagogischem Anspruch: In *Twisty History* ist mal wieder ein verklärter Wissenschaftler am Werk, der gemeineweise die amerikanische Kolonialgeschichte komplett durcheinandergewürfelt hat. Eure Aufgabe: Mit der Zeitmaschine in die Vergangenheit rüden und dort alles wieder zurechtbiegen. Wichtiges Hilfsmittel, bei der Auftragsarbeit ist ein sogenannter "Truth Detector".

Gerüchteküche

Polizeizeichen gesucht! Da Jim Police Quest' Wa's Sierra verlasen ist, ist man händelndend rarn einem Ersatzmann, der sich ebenso gut in Farbe & Pseudogeschäft auskennt, und gleichzeitig Erfahrung als Sheriff an der hat. Erschwerend kommt hinzu, dass Kerl, Lord Robert Williams echte Nihilist ist und deshalb die Firmensität nahn an die Yosemite Nationalpark verlegt haben. Bis zur nächsten Großstadt sind mindestens fünf Autos, die nicht unbedingt ein großer Anreiz, möglicherweise qualifizierte Mitarbeiter zu finden.

Larry strikes again! Obwohl Al Lowe noch mitten in den Arbeiten zu *Freddy Pharkas* steckt, ist bereits *Larry 6* in der Planung. Computer-Casinos das dürfen sich auf einen heißen Herbst freuen. So teils die Spieler verdienen für die bestehenden Wids von eher ein heißes Weingelbst.

Die Auferstehung des Drachen! Wer a J eine direkte Fortsetzung von *Rise of the Dragon* holt, wird leider enttäuscht. Allerdings werke Robert Williams *Kings Quest 6* Co-Designt, Jane Jensen an einem Konzept für ein *Blade Runner* ähnliches Science Fiction-Spiel. Erste Prototypen zeigen es. Auch Cheri Roberts treibt es in die Abgründe der Dark Fantasy mit *Das Horrorspiel* ist ein *Legendäres* das Geheimnis um die Sierra Ein Wermutstropfen nur CD-ROM.

zum brisanten biologischen Thema besonders groß geschrieben. Wer es ganz genau wissen will, benutzt Adams kleinen Taschencomputer und scant Flora und Fauna einfach ab. Die eingebaute Datenbank spuckt umgehend alles Wissenswerte zum Thema aus und hält zusätzlich wertvolle Hinweise parat, die zur Lösung aller Rätsel führen. Natürlich dürfen wir baldigst eine deut-



sche Fassung erwarten und so allen Sprachbarrieren aus dem Weg gehen. Besitzer eines CD-ROM-Laufwerks dürfen sich auf den akustisch aufgepeppten ersten Teil der *Eco Quest*-Reihe freuen.

Freddy Pharkas Frontier Pharmacist

Al Lowe auf Abwegen. Der leicht verrückte Schöpfer der *Leisure Suit Larry*-Reihe hat genug von seinem ewigen Frauenheld und schickt deshalb Larry Laffer erst mal auf die Warteschleife. Sein neuer Held heißt Freddy Pharkas und ist charakterlich nicht allzuweit von Laffer entfernt. Gerüchte besagen sogar, daß Freddy ein direkter Vorfahre von Larry ist oder zumindest seine Finger mit im Spiel hatte. Wie sein berühmter Nachkomme hat auch Freddy wenig Glück bei den Frauen und kompensiert seinen Frust in haarsträubenden Abenteuer. Ort der Handlung, das Sierra-Städtchen Coarsgold im Jahre 1884. Wo heute eifrig Programmierer wirken, trafen sich vor gut hundert Jahren Desperados, Goldsucher, Indianer und besonders leichte Mädchen. Das unscheinbare Westernstädtchen blühte über Nacht auf und



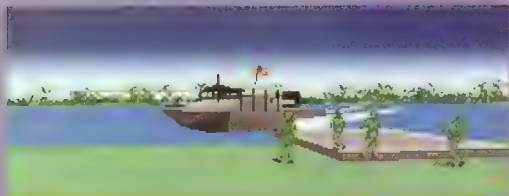
Hello Baby: Freddy Pharkas handelt an.

bahnfahrt durch alle Klischees, die der Wilde Westen zu bieten hat. Ihr prügelt Euch mit Indianerhaufen, geht mit alten Westenern zum Goldwaschen und flirrt ausgiebig mit den Madams im Saloon. Wie von Al Lowe nicht anders zu erwarten, wird unser Ohr mit einer geschmackvollen Auswahl an Country & Western-Titeln traktiert. Die abgedrehte Comic-Gratik des jüngsten *Larry Laffer*-Teils, mußte einem etwas konventionelleren Strich weichen, der aber hervorragend in das Land der Cowboys und Indianer paßt. Ob wir Euch schon in der nächsten Ausgabe einen auflichten Test der MS-DOS-Version bieten können, weiß alleine der Prärie-Wind.





Good Morning Vietnam: Electronic Arts schickt das *Seal Team* in ein bleihaltiges Regenwaldinferno aus Gewalt und Zerstörung.



Mission erfüllt – Freizeit: Eine Bootsfahrt, die ist lustig!

Grunge Dschungelromantik, die Marlboro Schachtel unter dem Tarnnetz, die M-16 entscheidet, den Kaugummi in der Zahnlücke und das Dope im Stiefel – jeder kennt den typisch amerikanischen Vietnamkrieg. In ein paar hundert Büchern, zehntausenden Filmen und einer Handvoll Computerspielen ausgiebig zur Schau gestellt. Der Anspruch der kriegesischen Machwerke, ist dabei so vielschichtig wie das Publikum. Dabei fand Proteinsilo *Rambo*, alias Sylvester Stallone an der Kalaschnikow mindestens soviel Interesse, wie das markenschießende Kriegsdrama *Platoon* von Kult-

regisseur Oliver Stone. Auf Computermotoren tummeln sich die Filmäquivalente in ähnlicher Verfassung: Im ersten Vietnamzenario der Computerspielgeschichte knatterte Fleischberg Rambo auf C-64-Niveau. Mit einem Seitenblick auf das Vorbild rannte, das mehr breite als hohe Spritze, meist desorientiert über das Schlachtfeld und ballert tumb ins Reisfeld. Auch zu Platoon bastelten Spieleentwickler an einer Computer-Umsetzung. Die Spielversion von Platoon packte den Wasserbüffel auch nicht bei den Hörnern und wurde schnell im Softwarepool begraben.

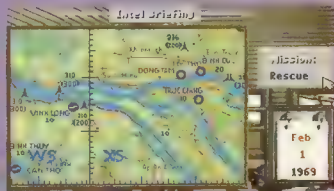


Rettung naht: Der Heli darf Eure Männer bei Gefahr ausfliegen

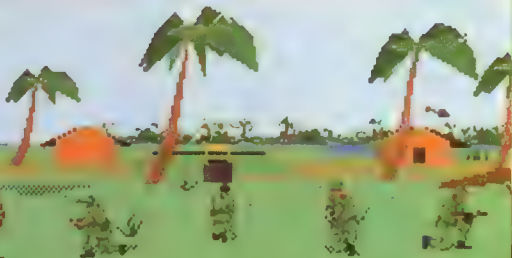
Kriegstechnik

Das Erscheinungsdatum der beiden obengenannten Spiele liegt schon eine Weile zurück. Grund genug für die Spieldesigner von Electronic Arts sich der heiklen Thematik noch einmal anzunehmen. Diesmal soll eine ganz spezielle Truppe den Dschungel durchforsten, eine amerikanische Eliteeinheit der US Navy, das sogenannte *Seal Team*. Mit einem Schuß Taktik vermischt werden die Special Forces in harter Action-Manier auf den digitalen Feind gezetht. Im Gegensatz zu den Vietnamveteranen Platoon oder Rambo versucht

Während des Briefings wird Euch das Terrain eingetrichtet, damit Eure Männer nicht versehentlich gegen Berge laufen



Gehörlosenfremdlich: Unterhaltungen werden natürlich in militärischer Zeichensprache geführt.



sich das *Seal Team* in einer echten 3-D-Landschaft. Von der weißen Lotusblüte bis zum schlammbespritzten Soldatenstiefel wurde alles in Polygone gekreuzt und fleucht. Grafisch legt *Seal Team* Maßstäbe an: So leuchtet der Dschungel zum erstenmal in augenfreundlichen VGA-Tönen, mit einem technisch aufwendigen Render-Verfahren in Szene gesetzt. Besitzer einer Soundkarte können bei Samples vom durchstechenden Mückensummen bis zum schrillernden Hubschrauber die Ohren spitzen

verschiedenen Kampfeinsätzen zu geleiten. Wollt Ihr nur einmal reinschnuppern, könnt eine Einzelmision auf die Schnelle anpacken, gelüftet es Euch nach mehr, könnt Ihr den gesamten Konflikt anpacken. Vier unterschiedliche Einsatzszenarios, die sich in mehrere Einzelaufträge aufteilen, erwarten Euch zur bleischweren Bewältigung. Dabei bleibt Euch von der gezielten Zerstörung militärischer Gebäude bis zur Aufklärung von feindlichen Linien nichts erspart. Die Intelligenz, Fortigkeiten und der Gesundheitszustand jedes Soldaten werden

gewehre, Pistolen, Raketen und Granatwerfer natürlich nicht fehlen. Steckt Ihr in der Klemme oder ist Not am Team, kann per Funk Unterstützung von Jets, Hubschraubern oder Kanonenbooten an-

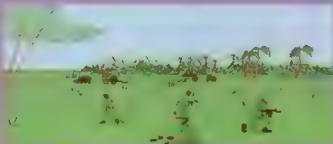
im Übersichtsmodus geplant und in Echtzeit umgesetzt. Der Übersichtsblick wird Euch als Karte präsentiert, als besonderen Gag könnt Ihr die einzelnen Blickwinkel Eurer Soldaten verfolgen. In zusammenge-



Wahltag: Wir stellen unser Platoon selbst zusammen. Jeder Krieger greift dabei auf eigene Begabungen oder Lieblingsklamotten zurück.

gefordert werden. Nebenbei habt Ihr immer ein Auge auf Eure vier Haiseln: Per Maus-klick ordert Ihr das Team in neue Formationen, gebt den Befehl zum Angriff, weist Ziele zu oder laßt Eure Mannen nach Merkwürdigkeiten aus-spähen, denn die sind im Dschungel an der Tagesord-nung: Außer den allgegenwärtigen Vietkongs machen Euch gut versteckte Bobby Traps, gefährliche Sprengstofffallen, das Leben schwer. Verschie-dene Blickwinkel sollen Euch das Soldatenleben erleichtern. Gekämpft wird aus dem Blick-winkel eines Soldaten, wobei alle Zoom und Drehungen um die eigene Achse erlaubt sind. Taktische Raffinessen werden

nommen 80 historisch be-legten Missionen stampft Euer *Seal Team* bis an die Zähne bewaffnet durch das Delta. Nach Abschluß jeder Mission werden Eure Aktionen in einem Mission Debriefing aus-gewertet. Kehrt Ihr ins Lager zurück, werdet Ihr mit Orden überhäuft, bekommt einen festen Händedruck oder landet im schlimmsten Fall im Kiti-chen. Tatkräftige Unterstüt-zung holte sich Electronic Arts beim US Navy Seal-Museum. Das UDT-SEAL Museum stapelt sämtliche Operationen der Seals im Akten-schank – für die Spieldesigner von EA eine wahre Fundgrube. Das *Seal-Team* wird Mitte Mai erstmal auf PCs in Stellung gehen. cd



Vorsicht! Ist die Mutter des Munitionsdopps: Unser Platoon versteckt sich grandios unauffällig auf freiem Gelände.

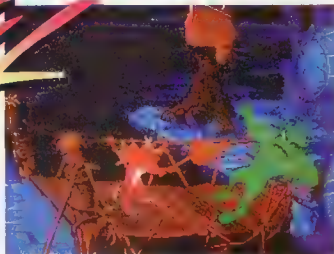
Feuer frei

Spitzfindigerweise tappt Eu-re Truppe durch das im Süden von Saigon gelegene Mekong-delta. Im speziellen wird Eu-rem *Seal Team* die Ecke um Rung Sat überlassen. Zwi-schen 1966 und 1969 tobten hier die heftigsten Kämpfe zwi-schen den Seals und der nordvietnamesischen Armee. Als Gruppenführer habt Ihr eine vierköpfige Gruppe zu

in einem Rollenspielange-hauchten Punktesystem fest-gehalten. Ist einer Eurer Pap-penheimer verletzt, hilft die medizinische Versorgung Wun-der. Mit einem umfangreichen Waffenarsenal können die eigenen Truppen ausgerü-stet werden. Immerhin könnt Ihr dem *Seal Team* satte 35 Waf-fensysteme über die Schulter hängen. In der martialischen Ausstattung der schlagkräfti-gen Truppe dürfen Maschinen-



Gremlin in der Unterwelt:
In *Litil Divil* steuert Ihr das kleine Teufelchen Mad Mo durch ein sagenumwobenes Dungeon voller hinterhältiger Fallen und Kreaturen.



Mit vollem Namen heißt er eigentlich Morris Axel-Ansell Dopolopagus – Freunde nennen ihn jedoch nur Mad Mo, den größten Entdecker seit Kolumbus und Cook

Schon als Knirps pochte in Mad Mo ein frohliches Entdeckerherz. Auf der Suche nach Atlantis wurde der schwimmunkundige Wicht schon etliche Male aus dem Dorfteich gezogen, so daß ihn seine Mama nur noch einsperren konnte. Als Mad Mo jedoch eines Tages eine alte Steinplatte im heimischen Garten fand und der Inschrift nachging, passierte



Die fiesen Underworld-Kreaturen besetzen mit Vorliebe Brücken

das Unfaßbare Mamas Liebling trinkt aus einer geheimnisvollen Quelle und verwandelt sich fluchs in das Teufelchen *Litil Divil*

Um der Sache wieder Herr zu werden, beschließt Morris Axel-Ansell das Geheimnis von Terratis, auch bekannt als Underworld-City, zu lüften. Durch fünf Dungeons führt ihn sein Weg, vorbei an tödlichen Fallen, garstigen Monstern und nesigen Rätselhallen. Monster werden verprügelt, Fallen entschärft



Soll ich oder soll ich nicht?
Eine der Grundfragen des Lebens

und Rätselräume enträtselt. Um die Dungeonehntz noch etwas aufzulockern, findet *Litil Divil*, alias Mad Mo,

Sie sind grün und unfreundlich. *Litil Divil* hat mal wieder schwer zu tun.



alias Morris Axel-Ansell Dopolopagus, zahlreiche Extras, wie Energiehappen, Flügel, Fackeln und Siebenmeilenbfehl. Zudem knabbert ein herzhaftes Zelllimit an Teufelchens Hacken, das ihm im

ungünstigsten Fall die vollbusige Dungeon-Domina Entity auf den Hals hetzt. Einmal in Entitys Wurstfingern gelandet, wird unser Held nach allen Regeln der Sadokunst die Puste aus dem Leib gefoltet und ihr dürrt von vorn anfangen.

Ob die Spielwelt mit demselben Elan, wie Domina Entity dem unwiderstehlichen Teufel hinterherhetzt, bleibt abzuwarten. Die witzige Grafik und reichliche Gegnerauswahl lassen jedoch einiges erhoffen. Mit etwas Glück wissen PC- und Amiga-Besitzer nach unserer nächsten Ausgabe mehr. Gremlins *Litil Divil* soll Ende April erscheinen. kn



Für Leute mit Laune.

Offen für Vamps

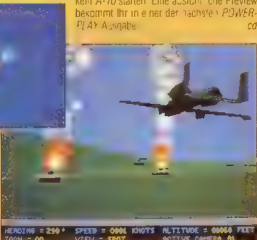
Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,9 mg Nikotin und 13 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO).

Schwein mit Flügeln

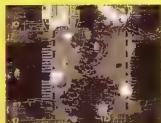
Spectrum Holobytes Nachfolgemodell zum legendären Falcon 3.0 nimmt erste Formen an. War erst die Simulation um den Kamphubschrauber Apache angedacht, ist nun die Entscheidung auf den Erdkämpfer A-10 gefallen. Die A-10, die sich unter amerikanischen Piloten den Titel "Warthog" (Warzenschwein) eingehandelt hat, wird die zweite Maschine in Spectrum Holobytes e-komponiertem Kampffeld werden. In versappten Novell-Netzwerken wird die A-10 zur Falcon 3.0 kompatibel sein. Im harten F-egerralltag können Piloten in A-10 und Falcons gemeinsam ihre Einsätze bestreiten. Hängt ihr nicht gerade am Netz, schlägt Eure Stunde im Kampf mit oder gegen Euren Freund. Mit einem Link-Kabel zusammengeknüpft, könnt ihr mit zwei Warzenschweinen zusammen oder gegeneinander Eure Missionen anstreben. Auch Einzelhänger werden nicht im Stich gelassen. Der Computer berechnet die Flugbahn von bis zu acht weiteren Kollegen, die Euch während des Einsatzes unterstützen. Die ersten Eckpfeiler der Simulation stehen bereits, doch vor November '93 wird kein A-10 starten. Eine ausführliche Preview bekommt ihr in in der nächsten POWERPLAY Ausgabe.



Spectrum
Holobytes
A-10 startet
erst im
Herbst durch



HEADLINE: 200° SPEED: 0000 KNOTS ALTITUDE: 0000 FEET
TACAN: ON VUELA: ONT ACTIVE CAMERA: ON



NEOs Apapa Sin in Aktion: 200 Farben, 50 Hz und Overscan



Baller mal wieder

Konventionelle Shoot'em Up's werden auf Commodores 16-Bitler immer seltener. Der österreichische Computerspielhersteller NEO (Whale's Voyage) wirkt dem Trend entgegen und bastelt gerade an einem feinen Klontitel: **Apapa Sin**. Der klassisch anmutende Vertikalscroller bietet über sechs lange Levels gegenüber Genrekollegen jedoch einige Neuheiten. Zum einen gibt's ein andersartiges, auf "Rüstungen" basierendes und umschaltbares Extrawaffensystem, zum anderen wartet resigge und zudem intelligente Gegner und beeindruckende Technik. Am

Hotline

Wir hoffen, daß Euch die neue Hotline-Regelung gefällt. Leider macht uns das Osterfest in diesem Monat einen kleinen Strich durch die Telefonconcordien. Wegen der Feriengänge bleiben am 12. April die Leitungen stumm. Da ihr entscheidend gegen unsere Kollegen Jan und Christian, die sich nochmal Euren Fragen zum Thema **Hardwarekollagen mit MS-DOS** oder **Wie formatiere ich meine Festplatte** stellen werden. Der Termin für die Technik-Seelsorge ist:

Am **19. April, von 14 bis 17 Uhr** sind Christian und Jan an der Strippe und haben ein offenes Ohr für Eure Techno-Nöte.

Am **26. April, von 14 bis 17 Uhr** legen sich Sönke und Knut zum Thema **Aktionspiele** für Euch ins Zeug.

Die **Tips & Tricks-Linie** darffelt am **5. April** durch unsere Leitungen.

MICRO MAGIC

Hammerpreise - Hammerpreise - Hammerpreise - Hammerpreise - Hammerpreise
*****TEL 02371-36330*****

Mo.-Do. 10-18 Uhr Fr. 10-16 Uhr

1004	8,50	Legend of Valour	10,00
1005	8,50	Legend of Valour	10,00
1006	8,50	Legend of Valour	10,00
1007	8,50	Legend of Valour	10,00
1008	8,50	Legend of Valour	10,00
1009	8,50	Legend of Valour	10,00
1010	8,50	Legend of Valour	10,00
1011	8,50	Legend of Valour	10,00
1012	8,50	Legend of Valour	10,00
1013	8,50	Legend of Valour	10,00
1014	8,50	Legend of Valour	10,00
1015	8,50	Legend of Valour	10,00
1016	8,50	Legend of Valour	10,00
1017	8,50	Legend of Valour	10,00
1018	8,50	Legend of Valour	10,00
1019	8,50	Legend of Valour	10,00
1020	8,50	Legend of Valour	10,00
1021	8,50	Legend of Valour	10,00
1022	8,50	Legend of Valour	10,00
1023	8,50	Legend of Valour	10,00
1024	8,50	Legend of Valour	10,00
1025	8,50	Legend of Valour	10,00
1026	8,50	Legend of Valour	10,00
1027	8,50	Legend of Valour	10,00
1028	8,50	Legend of Valour	10,00
1029	8,50	Legend of Valour	10,00
1030	8,50	Legend of Valour	10,00

1031	8,50	Legend of Valour	10,00
1032	8,50	Legend of Valour	10,00
1033	8,50	Legend of Valour	10,00
1034	8,50	Legend of Valour	10,00
1035	8,50	Legend of Valour	10,00
1036	8,50	Legend of Valour	10,00
1037	8,50	Legend of Valour	10,00
1038	8,50	Legend of Valour	10,00
1039	8,50	Legend of Valour	10,00
1040	8,50	Legend of Valour	10,00
1041	8,50	Legend of Valour	10,00
1042	8,50	Legend of Valour	10,00
1043	8,50	Legend of Valour	10,00
1044	8,50	Legend of Valour	10,00
1045	8,50	Legend of Valour	10,00
1046	8,50	Legend of Valour	10,00
1047	8,50	Legend of Valour	10,00
1048	8,50	Legend of Valour	10,00
1049	8,50	Legend of Valour	10,00
1050	8,50	Legend of Valour	10,00

Unterworld 2 72,00 DM
First Samurai 72,00 DM
Grenadier 72,00 DM
Goblins 2x 68,00 DM
Hercule Jump Jet 90,00 DM
Herman 54,00 DM
Mordred's Machine 90,00 DM
Indiana Jones 4 82,00 DM
N.B. 82,00 DM
King's Quest 6 64,00 DM
Legend of Atlantis 64,00 DM

Unterworld 2 72,00 DM
First Samurai 72,00 DM
Grenadier 72,00 DM
Goblins 2x 68,00 DM
Hercule Jump Jet 90,00 DM
Herman 54,00 DM
Mordred's Machine 90,00 DM
Indiana Jones 4 82,00 DM
N.B. 82,00 DM
King's Quest 6 64,00 DM
Legend of Atlantis 64,00 DM

MICRO MAGIC

Hammerpreise - Hammerpreise - Hammerpreise - Hammerpreise - Hammerpreise
*****TEL 02371-36330*****

Mo.-Do. 10-18 Uhr Fr. 10-16 Uhr

1051	8,50	Legend of Valour	10,00
1052	8,50	Legend of Valour	10,00
1053	8,50	Legend of Valour	10,00
1054	8,50	Legend of Valour	10,00
1055	8,50	Legend of Valour	10,00
1056	8,50	Legend of Valour	10,00
1057	8,50	Legend of Valour	10,00
1058	8,50	Legend of Valour	10,00
1059	8,50	Legend of Valour	10,00
1060	8,50	Legend of Valour	10,00
1061	8,50	Legend of Valour	10,00
1062	8,50	Legend of Valour	10,00
1063	8,50	Legend of Valour	10,00
1064	8,50	Legend of Valour	10,00
1065	8,50	Legend of Valour	10,00
1066	8,50	Legend of Valour	10,00
1067	8,50	Legend of Valour	10,00
1068	8,50	Legend of Valour	10,00
1069	8,50	Legend of Valour	10,00
1070	8,50	Legend of Valour	10,00

1071	8,50	Legend of Valour	10,00
1072	8,50	Legend of Valour	10,00
1073	8,50	Legend of Valour	10,00
1074	8,50	Legend of Valour	10,00
1075	8,50	Legend of Valour	10,00
1076	8,50	Legend of Valour	10,00
1077	8,50	Legend of Valour	10,00
1078	8,50	Legend of Valour	10,00
1079	8,50	Legend of Valour	10,00
1080	8,50	Legend of Valour	10,00
1081	8,50	Legend of Valour	10,00
1082	8,50	Legend of Valour	10,00
1083	8,50	Legend of Valour	10,00
1084	8,50	Legend of Valour	10,00
1085	8,50	Legend of Valour	10,00
1086	8,50	Legend of Valour	10,00
1087	8,50	Legend of Valour	10,00
1088	8,50	Legend of Valour	10,00
1089	8,50	Legend of Valour	10,00
1090	8,50	Legend of Valour	10,00

Unterworld 2 72,00 DM
First Samurai 72,00 DM
Grenadier 72,00 DM
Goblins 2x 68,00 DM
Hercule Jump Jet 90,00 DM
Herman 54,00 DM
Mordred's Machine 90,00 DM
Indiana Jones 4 82,00 DM
N.B. 82,00 DM
King's Quest 6 64,00 DM
Legend of Atlantis 64,00 DM

MICRO MAGIC

Hammerpreise - Hammerpreise - Hammerpreise - Hammerpreise - Hammerpreise
*****TEL 02371-36330*****

Mo.-Do. 10-18 Uhr Fr. 10-16 Uhr

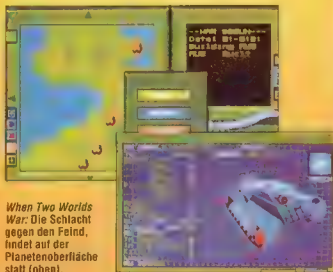
1091	8,50	Legend of Valour	10,00
1092	8,50	Legend of Valour	10,00
1093	8,50	Legend of Valour	10,00
1094	8,50	Legend of Valour	10,00
1095	8,50	Legend of Valour	10,00
1096	8,50	Legend of Valour	10,00
1097	8,50	Legend of Valour	10,00
1098	8,50	Legend of Valour	10,00
1099	8,50	Legend of Valour	10,00
1100	8,50	Legend of Valour	10,00
1101	8,50	Legend of Valour	10,00
1102	8,50	Legend of Valour	10,00
1103	8,50	Legend of Valour	10,00
1104	8,50	Legend of Valour	10,00
1105	8,50	Legend of Valour	10,00
1106	8,50	Legend of Valour	10,00
1107	8,50	Legend of Valour	10,00
1108	8,50	Legend of Valour	10,00
1109	8,50	Legend of Valour	10,00
1110	8,50	Legend of Valour	10,00

1111	8,50	Legend of Valour	10,00
1112	8,50	Legend of Valour	10,00
1113	8,50	Legend of Valour	10,00
1114	8,50	Legend of Valour	10,00
1115	8,50	Legend of Valour	10,00
1116	8,50	Legend of Valour	10,00
1117	8,50	Legend of Valour	10,00
1118	8,50	Legend of Valour	10,00
1119	8,50	Legend of Valour	10,00
1120	8,50	Legend of Valour	10,00
1121	8,50	Legend of Valour	10,00
1122	8,50	Legend of Valour	10,00
1123	8,50	Legend of Valour	10,00
1124	8,50	Legend of Valour	10,00
1125	8,50	Legend of Valour	10,00
1126	8,50	Legend of Valour	10,00
1127	8,50	Legend of Valour	10,00
1128	8,50	Legend of Valour	10,00
1129	8,50	Legend of Valour	10,00
1130	8,50	Legend of Valour	10,00

Unterworld 2 72,00 DM
First Samurai 72,00 DM
Grenadier 72,00 DM
Goblins 2x 68,00 DM
Hercule Jump Jet 90,00 DM
Herman 54,00 DM
Mordred's Machine 90,00 DM
Indiana Jones 4 82,00 DM
N.B. 82,00 DM
King's Quest 6 64,00 DM
Legend of Atlantis 64,00 DM

Krieg der Welten

Impressions kann's nicht lassen. Im Monatsstakt schieben die englischen Programmierer ein Strategiespiel nach dem anderen in die Diskettenschächte potentieller Käufer. Bis dahin hätte die Flopbandproduktion einen entscheidenden Nachteil. Die Qualität der Spiele ließe zu wünschen übrig. Ob sich Impressions mit dem Neuling *When Two Worlds War* über das Mittelmaß hinausheben kann, wird ein Test zeigen. Bis dahin müssen wir uns jedoch noch ein klein wenig gedulden. Die futuristische Klapperkei bei der ihr Planeten erobern müßt, Euch Schlachten mit feindlichen Raumflotten liefert. Raumschiffe zusammenbaut und die Erforschung neuer Technologien überwacht, erscheint für PCs in rund einem Monat. In Vorbereitung sind Amiga und ST-Versionen, die etwas später zu kaufen sein werden.



When Two Worlds War: Die Schlacht gegen den Feind, findet auf der Planetenoberfläche statt (oben).

Letzte Meldungen

Die Bitmap-Brothers suchen Verstärkung:

Computergrafiker und Zeichenprofis können sich in England bewerben.

Virgin eröffnet demnächst ein eigenes Büro in Deutschland

Telegames setzt den Actionknaller Desert Strike für das Lynx um

Britische Detektive beschlagnahmten bei einer Software-Razzia Raubkopien im Wert von rund einer Millionen Mark

AMIGA-Magazin 4/93

Commodore stellt auf der CeBIT neue, noch schnellere und farbenprächtigere Amigas vor. Das AMIGA-Magazin zeigt im aktuellen Heft, was sie können, was sie bringen und was sie kosten. Multimedia ist in aller Munde, und jeder versteht etwas anderes darunter. Das AMIGA-Magazin stellt die interessantesten Programme auf dem Amiga vor und weist auf Praxisanwendungen hin. Außerdem werden jede Menge neuer CDTV-Titel besprochen. Laserdrucker werden immer preiswerter und damit auch interessanter für Amiga-Besitzer. Welche besonders geeignet sind, findet ihr in einem großen Vergleichstest. Irgendwann geht jedem Amiga-Besitzer die ewige Diskettenwechsellerei auf die Nerven. Es ist höchste Zeit für eine Festplatte. Das AMIGA-Magazin zeigt, dem A: gibt's 1993 ab 4/93 wieder bei Kauf von Commodore 1000er Systemen für den Amiga 500 ab US\$ 600, 1.000, 2000, 3000 und 4000 zu achten ist. Ab 24.3.1993 gibt's die April-Ausgabe des Amiga Magazins.

Wollen auch Sie eine *Royal Soft* Niederlassung in Ihrer Stadt eröffnen? Sprechen Sie einfach mit uns! Partner in ganz Europa gesucht.

Royal Soft



Winsterstr. 43 W-4330 Mülheim a.d. Ruhr

Tel: 0208 / 480050 Fax: 0208 / 480025

Game	Amiga	PC	Game	Amiga	PC
1869	79,88	92,94	Formula one Grand P.	79,88	92,94
A-Train	A.A.	98,77	History Line 14-18	85,25	92,40
ATTAC	92,12	97,80	Legend of Valour	73,95	75,20
Alone in the dark	A.A.	98,22	Links 386 Pro	????	99,80
Amazon	A.A.	94,23	Kurse Links 386 Pro	????	47,30
B.A.T. 2	84,88	90,30	Pinball Fantasies	61,30	A.A.
BC KIT	72,95	A.A.	Rampart	A.A.	78,90
Bill's Tomato Game	68,33	A.A.	Rex Nebular	????	94,22
Campaign	78,20	91,37	R. Hood Con. Longb.	76,99	86,95
Castles II	A.A.	89,30	Rome AD 92	74,30	84,30
Comanche	A.A.	92,30	Sensible Soccer	63,30	????
Das Schwarze Auge	78,20	89,90	Sherlock Holmes	A.A.	92,30
Dune II	A.A.	A.A.	Spellhammer	A.A.	A.A.
Eternam	A.A.	87,30	Street Fighter II	64,30	68,90
Goblins II	73,20	98,77	Populous II	A.A.	A.A.
Gunship 2000	87,70	95,20	WAXWORKS	Ab 16 J. = A.A.	A.A.
Harrier Jump Jet	????	105,30	Wing Commander I	89,30	60,00
Indiana Jones IV	86,30	88,20	Wing Commander II	????	78,30
Lemmings II	72,11	87,30	WWF II	A.A.	A.A.

Versandkosten: NN + DM 9,00 / Vorauskasse im Inland: EC-Scheck + DM 7,00 / Ausland: EC-Scheck + DM 35,00. Bei Software über 280,00 DM Bestellwert im Inland Versandkosten frei. Innerhalb der Schweiz gelten etwas veränderte Preise. Alle Angebote freibleibend!

Neueröffnungen bald in
Berlin - Wien - Bielefeld

**Royal Soft Agentur
Schweiz**
Daniel Frank
Schachenstr. 32
CH-4653
Oberbögen
Tel: 062 / 354849

Versand & Laden
Martin Rösch
Münchinger Str. 30
W-7257 Ditzingen
Tel: 07156 / 951212
Baden-Württemberg
kommt zu uns!



Bachler

Computersoftware

	Amiga	IBM	Atari ST
1869 Idt	74.95	89.95	—
A-Train Idt	—	99. —	—
Aces of the Pacific Idt	—	84.95	—
Aces of the Pacific Mission Disk	—	44.95	—
Alone in the dark Idt	—	94.95	—
Amberstar Idt	79.95	89.95	79.95
Ancient Art of War White Tiger Idt	—	84.95	—
Archer Idt	—	89.95	—
B-17 Flying Fortress Idt	—	99. —	—
B.C. Kid Idt	54.95	95.95	59.95
B Imap Brothers Collection Idt	59.95	59.95	59.95
B.I.G. 7 Idt	—	99. —	—
Bundesliga Manager Professional Limited Edition Idt	—	89.95	99.95
Burning Steel Idt	—	89.95	—
Canary Idt	65.95	79.95	—
Co. 1 Idt	—	84.95	—
Castles 2 Idt	—	79.95	—
Civilization Idt	79.95	94.95	—
Ceres of Enchantia Idt	89.95	95.95	—
Das schwarze Auge Idt	74.95	94.95	V.mé
Dream Team Idt	59.95	69.95	59.95
Dungeon Master & Chaos Stripes back Idt	59.95	—	59.95
Dynas B aster Idt	69.95	74.95	—
Dynastech Idt	59.95	95.95	—
Elysium Idt	—	69.95	—
Epic Idt	64.95	74.95	69.95
F-15 Strike Eagle 3 Idt	34.95	94.95	—
F-16 Falcon Idt	24.95	—	—
Falcon 3.0 Idt	—	94.95	—
Falcon 3.0 Mission Disk Idt	—	59.95	—
Falcon Idt	59.95	—	59.95
Football Crazy Challenge Idt	59.95	—	59.95
Formula One Grand Prix Idt	79.95	89.95	79.95
Goblins 2 Idt	74.95	94.95	74.95
Gunship 2000 Idt	79.95	94.95	—
Gunship 2000 Data Disk Idt	—	59.95	—
Harrier Jump Jet Idt	—	94.95	—
History ne 1914 1918 Idt	84.95	84.95	—
Incis Idt	—	99. —	—
Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis Idt	64.95	84.95	64.95
Jimmy White vs. Al Wyland Snooker Idt	89.95	94.95	—
Kick off 2 Idt	59.95	—	59.95
Kick off 2 - Giants of Europe Idt	19.95	—	—
Kick off 2 - Return to Europe Idt	19.95	—	19.95
Kick off 2 - Winning Idt	19.95	—	19.95
King's Quest 5 Idt	—	84.95	—
Lather Goddesses of Phryia Idt	—	94.95	—
Legend of Kyranid Idt	65.95	69.95	—
Legend of Valour Idt	65.95	94.95	V.mé
Leviathan Idt	34.95	84.95	84.95
Leviathan's Lullaby Idt	—	99. —	—
Lotus 3 Idt	59.95	—	59.95
Mad TV Idt	74.95	84.95	—
Might & Magic 4 Idt	74.95	89.95	—
Phobia Dreams Idt	59.95	—	—
Pinball Fantasies Idt	59.95	V.mé	—
Pinball Idt	59.95	84.95	59.95
Populous 2 Idt	—	84.95	—
Quest for Glory 3 Idt	—	84.95	—
Road Road Tycoon Idt	79.95	89.95	79.95
Red Baron Idt	74.95	74.95	—
Red Baron Mission 2 Idt	—	84.95	—
Secret of Monkey Island Idt	74.95	89.95	74.95
Secret of Monkey Island 2 Idt	89.95	89.95	—
Secret Weapons of the Luftwaffe Idt	—	84.95	—
Sec. Weap. Do 335, He 162 Mission Idt	—	74.95	—
Sec. Weap. P-38, P80 Mission Disk Idt	—	29.95	—
Sensible Soccer 92/93	99.95	—	59.95
Neue Version Idt	—	—	—
Shadow of the Beast 3 Idt	59.95	—	59.95
Sonic Idt	—	59.95	—
Sonic 2 Idt	—	34.95	—
Street Soccer 2 Idt	79.95	79.95	79.95
Street Soccer Idt	89.95	89.95	—
St. Michael's Progress Idt	74.95	74.95	74.95
Sim Earth Idt	89.95	99. —	—
Sim Idt	—	79.95	—
Special Forces Idt	79.95	89.95	79.95
Spellcasting 3 Idt	—	59.95	—
Sports Collection Idt	59.95	74.95	—
Sun Co. Idt	—	69.95	—
Star Trek Idt	—	74.95	—
Street Fighter 2 Idt	59.95	69.95	59.95
Summer of '92 Idt	—	69.95	—
Terminator 1992 Idt	—	94.95	—
The Humans Idt	59.95	59.95	V.mé
Time Idt	24.95	—	24.95
Turbo 2 Idt	74.95	—	24.95
Ultima 6 Idt	59.95	44.95	59.95

	Amiga	IBM	Alan 51
Ultima 7 Jdt	90	—	—
Ultima Trilogy 2 (4,5,6) Jdt	79.95	—	—
Ultima Underground Jdt	79.95	—	—
Wen Works Jdt	V.m	66.95	—
Wayne Gretzky Hockey 3	94.95	—	—
Wason Jdt	74.95	94.95	—
Wing Commander	89.95	44.95	—
Wing Commander Deluxe Ed Jdt	99	—	—
Wing Commander 2 komp Jdt	89.95	—	—
Wing C 2 Special Ops Jdt	89.95	—	—
Wing C 2 Special Ops 2 Jdt	39.95	—	—
Wing C 2 Special Ops 2 Deluxe Ed Jdt	V.m	89.95	—
Wrestle Mania Jdt	59.95	69.95	59.95
Wrestle Mania 2 Jdt	59.95	69.95	59.95
X-Wing Jdt	89.95	—	—
Zool Jdt	59.95	—	V.m

MEGA-HITS

Comanche Maximum	99
Overkill /dt	99
Formula One Grand Prix /dt	89
Historyline 1914 - 1918 /dt	85
Sherlock Holmes /dt	79
Street Fighter 2 /dt	59
	69
Task Force 1942 /dt	95
Ultima Underworld 2	89
Wing Commander /dt	89

Computer- ZUBEHÖR

1 MB Erweiterung für Amiga (abschaltbar & Uhr & schnelles Speichersystem)	49,—
2 Laufwerk 3,5" für Amiga	139,—
Advanced Gravis Joystick IBM-PC	75,—
Sound Blaster 2.0 / dt IBM-PC	179,—
Sound-Blaster 2.0 C/M-S-Chips	49,—
Das Lucasfilm-Buch / dt	29,80
Das Lucasfilm-Buch 2 / dt	29,80

So könnt ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben
oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken
Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 6,— DM)
oder **portofrei per Vorkasse** (Bar, Scheck)
Ab 100,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei
Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse

TELEFON 0 28 71 / 86 31 • 18 30 88
18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler — Computersoftware
Postfach 1113 • Blücherstr. 24
D — 4290 Bocholt

CHIART

PRÄSENTIERT VON

**Theo
KRANZ
VERSAND**
NEVADIA

Theo Kranz Versand - Juliuspromenade 11 - 8700 Würzburg
Tel. (0931) 571601 oder (0931) 571606

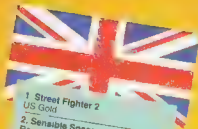
We gewohnt, erwartet Euch die Hitparade mit einem anständigen Hauptgewinn: Diesmal spendierte Theo Kranz ein Mega Drive Magnum Set. Ansonsten bleibt alles beim alten. Die Mitmachkarte wird von Euch nach besten Wissen und Gewissen ausgefüllt, frankiert und an die POWER PLAY geschickt. Mit einer Karte pro Teilnehmer seid Ihr gut beraten. Unter Ausschluss des Rechtsweges zieht unser Kartenzähler und Glücksfee Reza Memari die fünf Gewinner der Spiele und den Hauptgewinn.



Das Super NES der Ausgabe 2 trüffelt bei Oliver Roll ein. Je ein Spiel aus der Redaktion geht an Jochen Trommer, Stephan Mauser, Christian Strake, Ulrich Sticht und Thomas Altrichter



1. Comanche: Maximum Overkill
Neovag.c
2. F-15 Strike Eagle 3
Microprose
3. World Circuit
Microprose
4. Dune 2
Westwood
5. Front Page Sports Football
Dynamix
6. Wolfenstein: Spear of Destiny
id Software
7. Car and Driver
Electronic Arts
8. Might and Magic: Cl. of Xeen
New World Computing
9. Kings Quest 6
Sierra
10. Special Forces
Microprose



1. Street Fighter 2
US Gold
2. Sensible Soccer
Renegade
3. Zool
Grimm
4. Alien Breed: Special Edition
Team 17
5. Formula One Grand Prix
Microprose
6. WWF2-European Rampage
Ocean
7. Indiana Jones
LucasArts
8. Comanche: Maximum Overkill
Neovag.c
9. Wing Commander
Origin
10. Silly Putty
System 3

Amiga

1. Indiana Jones 4
2. Monkey Island 2
3. Bundesliga Man
4. Civilization
5. Fire & Ice

MS-DOS

1. Indiana Jones 4
2. Ultima Underworld
3. History Line
4. F-15 Strike Eagle
5. Monkey Island 2

Atari ST

1. Amberstar
2. Populous 2
3. Monkey Island
4. Dungeon Master
5. Special Forces

	TITEL	HERSTELLER	WIE LANGE DANKE!
1.	(4) Indiana Jones 4	LucasArts	6 Monat
2.	(1) The Secret of Monkey Island 2	LucasArts	12 Monat
3.	(-) History Line	Bue Byte	1 Monat
4.	(2) Civilization	Microprose	11 Monat
5.	(13) Bundesliga Manager Professional	Software 2000	14 Monat
6.	(6) Lemmings	Psygnosis	22 Monat
7.	(-) Ultima Underworld 2	Origin	1 Monat
8.	(-) F-15 Strike Eagle 3	Microprose	1 Monat
9.	(-) Fire & Ice	Renegade	1 Monat
10.	(11) Populous 2	Electronic Arts	5 Monat
11.	(5) Sensible Soccer	Renegade	4 Monat
12.	(3) Battle Isle	Blue Byte	13 Monat
13.	(8) Wing Commander 2	Origin	16 Monat
14.	(-) Secret Weapons of the Luftwaffe	LucasArts	1 Monat
15.	(14) Eye of the Beholder	SSI	5 Monat
16.	(16) Pinball Fantasies	21th Century Ent.	1 Monat
17.	(-) Task Force	Microprose	1 Monat
18.	(-) Die Schicksalsklinge	Attic	1 Monat
19.	(-) King Quest 6	Sierra	1 Monat
20.	(-) Alone in the Dark	Infogrames	1 Monat

Super NES

1. Street Fighter 2
2. Super Probotector
3. Lemmings
4. Parodius
5. Zelda 3

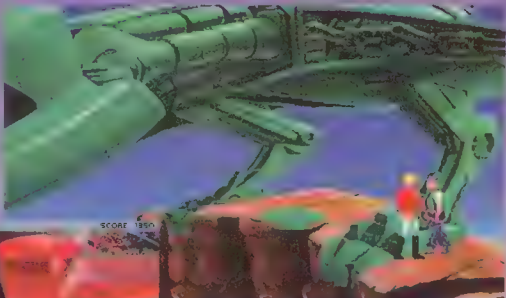
Mega Drive

1. Sonic 2
2. Thunderforce 4
3. Gods
4. Sonic 1
5. Wonderboy 5

Handheld

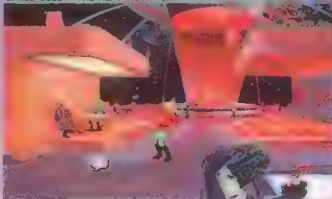
1. Super Mario Land 2
2. Final Fantasy 2
3. Tiny Toons
4. Parodius
5. Gargoyle's Quest

nicht los: Quirk versetzt ihn auf die Eureka, einen interstellaren Müllschlucker mit frappierender Ähnlichkeit zum bekannten Erd-Staubsauger. Zudem ist die fremdartige Besatzung der Eureka alles andere als freundlich und gehorsam. Navigator Doodle und der weibliche Kommunikationsoffizier Flo reißen Witze über Roger oder meckern über seinen Führungsstil und der kauzige Bordingenieur Cliffy will nicht bei seiner Arbeit gestört werden - er maltratiert mit Vor-



SPACE QUEST THE NEXT MUTATION

SCORE 1950



Der Trubel in der Spacebar kratzt Roger nicht im geringsten - er kratzt was anderes

Freunde fürs Leben: Roger & Spike



liebe die Apparaturen der Eureka mit Fußtritten oder entwickelt neuen technischen Schnickschnack.

An Bord der Eureka findet Roger neben einer praktischen Beam-Vorrichtung eine EVA-Weltallretzungskapsel mit Bergungsarm und eine Art Kühltruhe mit Auftaufunktion. Gesteuert wird Roger unkompliziert über die bekannte Sierra-Menuleiste. Neben den Standardaktionen kann Kapitän

Rogers Sprung über die Klippe ist gefährlich, aber garlich eindrucksvoll

Metallgrün, aerodynamisch und hoffentlich vollkaskoversichert: Der Raumvogel der Terminator

Wilco gezielt Kommandos geben: Klickt Ihr mit dem Zeiger auf ein Crewmitglied, dürft Ihr prompt aus einer Liste den passenden Befehl auswählen. Flo kann zum Beispiel mit anderen Schiffen Funkkontakt aufnehmen, Cliffy macht einen System-Check und Doodle aktiviert die Waffensysteme oder bringt die Eureka auf Lichtgeschwindigkeit. Wenn Euch der Positions-Code bekannt ist, könnt Ihr auf diese

Weise jeden beliebigen Planeten anfliegen.

Hat sich Roger mit der neuen Situation angefreundet, warten die ersten spannenden Missionen: Im All herum-schwirrende Müllbeute: müssen aufgelassen werden. Ab jetzt nimmt die Geschichte ungeahnte Dimensionen an, Roger gerät in einen Strudel von Ereignissen. Ein weiblicher Chrom-Terminator vom Planeten Oakhurst 4 (wir erinnern

Spiele im Spiel

Space Quest-Spieler glänzen nicht nur durch logisches Denkvermögen und Knobeltalent, sondern stellen in Zwischenspielen auch strategisches und feinmotorisches Können unter Beweis.

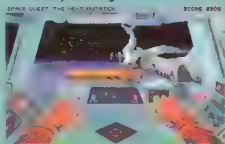
Battle Cruiser

In der Bar fordert Captain Quirk Roger zu einer Partie Raum-Schiffver-senken heraus. Ihr platziert vier unterschiedliche Raumschiffe in drei Galaxien, könnt Runden um Runden Späßen und einsetzen und Schüsse abfeuern.



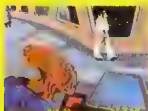
Cliffys Rettung

Cliffy ist bei Außenwand-Reparaturarbeiten an der Eureka abgerutscht. Ihr habt im EVA-Rettungsgerät die Kontrolle über Schub-Hugrichtung und den Hebe-arm. Beachtet auch den Radar und die Treibstoffanzeige.





Der eine Wachmann auf der Starcon Raumstation ballert sich bei einer Runde **Missile Command** den Frust von der Seele



der andere zerkleinert intergalaktische Gesteinsbrocken bei m'Klassiker **Asteroids** und **Elvis** lebt!



Sie können's nicht lassen: Luke Skywalker und sein Vater Vader heften sich ein **Star Wars** Lichtschwert-Duell

Galaktische Gags

Wie der Titel schon verrät, verwöhnt **Space Quest 5 - The Next Mutation** den Kenner mit zahlreichen Insider-Gags und Anspielungen auf bekannte Science-fiction-Filme und Videospiele

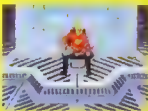
Unterlegt mit "Also sprach Zarathustra" Die Müllschluck-Sequenz à la Stanley Kubricks **2001**



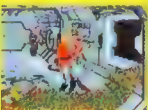
Auch der Gruseltalker **Die Fliege** wird nicht verschont! Insekten-Roger zieht's zum Müllcontainer



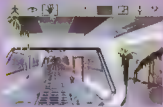
Raumschiff Enterprise kann warten – der Yuppi-Klingone ballert lieber für seine Offizierskarriere



Bis zur nächsten **Star Trek** Generation übernimmt Captain Wilco das Kommando – die Sitzposition stimmt



Und Disney verleiht Respekt! In der von **Alien** wird sich dieser Mochte-gern-Facehugger mit Roger anfreund-



Roger schleicht durch die verlassen Gänge der Goliath

sode **Space Quest 4 - Roger Wilco and the Time Ripper**.

Neben den typischen Adventure-Rätseln warten auch Genre-fremde Aufgaben auf Roger: In Geschicklichkeitssequenzen muß er ätzender Mutantensäure ausweichen und mit der EVA-Rescuekapsel Bordtechniker Clifty bergen. Wer derart schweißtreibende Anstrengungen vollbringt, wird auch belohnt: In der Spacebar darf Roger einen Whiskey kippen und sich bei einer Partie Raum-Schiffver-senken entspannen

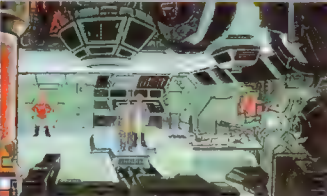
Die ersten vier **Space Quest**-Folgen wurden von den "Two Guys From Andromeda", Scott Murphy und Marc Crowe, erdacht. Doch irdische Zanksucht befällt von Zeit zu Zeit auch Andromedaner – Marc Crowe erschruf den fünften Teil der Saga ohne seinen früheren Programmierkollegen.

Zuletzt noch ein Hinweis für alle **Space Quest**-Freunde: Blättert zur Laser Age-Rubrik, dort wird die schicke CD-ROM-Version von **Space Quest 4** vorgestellt. js

uns an "Arnold" im dritten Teil) will seinen Skalp und eine ganze Bande von üblen Mutanten unter der Führung des inzwischen entstellten Quirk ist ihm auf den Fersen. Nebenbei wird Roger beim "beamen" in eine

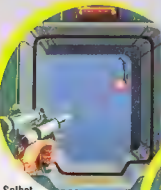
SPACE QUEST: THE NEXT MUTATION

SCORE 1240



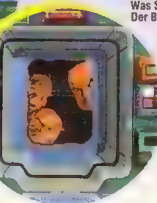
Was Scotty kann, kann Clifty schon lange: Der Bordingenieur der Eureka entwickelte eine schicke Beam-Vorrichtung.

Fliege verwandelt, muß sich um die Probleme seiner Crew kümmern, einen kleinen Alien-Facehugger namens Spike einfangen und die niedriglickige Bea Wankmeister vor der Mutation bewahren – damit Roger Wilco in der Zukunft von ihrem gemeinsamen Sohne-mann gerettet wird (nachzu-spielen in der Zeitsprung-Epi-



Selbst ist der Mann: Roger verschafft sich mit einem Schweißbrenner Zutritt.

Das freundliche Empfangskomitee der Goliath ist von Rogers Aktion begeistert



Genre: Adventure

Hersteller: Sierra

Preis-Zeit: 120 Mark

Testmuster: Sierra

MS-DOS

77%

Grafik: 82% Sound: 77%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KB, VGA

Untersützt: Soundblaster, Roland, Adlib, Maus, VGA

Geplant für:

AMIGA 500+ / 600 / 1200

ab 499,- DM

AUTOBOOT-FESTPLATTEN-SYSTEME
mit Controller für A500, A500+ und A2000

AMIGA 2000 Deutsche Allerneueste Version 1098,- DM

erhöht Sie wieder auf

• Sonderwünsche an CAI

WECHSELPLATTEN

AMIGA 4000 mit 68030

ab 2598,- DM

LAUFWERKE

AMIGA 4000 mit 68040

ab 3598,- DM

FARBMONITORE

AMIGA VIDEO SYSTEME

ab 348,- DM

AMIGA FLICKER-FIXER

AMIGA TURBO-BOARDS

AMIGA DRUCKER / SCANNER

AT-KARTEN + AT-COMPUTER

RAM-KARTEN + RAM-BOXEN

AMIGA-SOFTWARE & PC-SOFTWARE

MODEMS AMIGA & PC

SONSTIGES EQUIPMENT

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!
WE ARE LOOKING FOR DISTRIBUTORS!

HARDWARE-ENTWICKLER GESUCHT

Computer

Computer
Computer
Computer

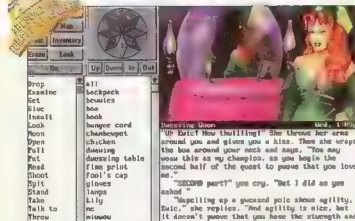
Computer
Computer
Computer

Lieferzeiten: Mo bis Fr 10-13 & 14-18 Uhr
Samstag 10-13 Uhr

Lieferzeiten: Mo bis Fr 10-13 & 15-18.30 Uhr
Samstag 10-13 Uhr

Lieferzeiten: Mo bis Fr 10-13 & 15-18.30 Uhr
Samstag 10-13 Uhr

Der Unfertige



Dosenöffner gesucht: Eric steigt aus der Rüstung.

Eric the Unready

Ritter Eric ist ein rechter Dummbeutel. Er ist so dumm, daß die Feinde vor Lachen vom Pferd stürzen, Burgfräulein mit einem Schreikrampf zurück in die seidenen Laken sinken und Drachen mit Atemlähmung vom Baum fallen. Und weil er so blöd ist, haben ihn alle lieb, wünscht ihm keiner etwas Böses und wird er mit Eurer Hilfe zum größten Text-Adventure-Helden, den das Fantasy-Mittelalter je gesehen hat.

Wie in allen guten Geschichten, wird erst mal eine Jungfrau entführt. Um die Sache weiter anzuhetzen, handelt es sich dabei um Prinzessin Lorealle, die Wertvolle – Lieblingstochter des Königs und heißeste Braut im Reich Lorealle ist so heiß, daß bei dem Gedanken an ihr Samtmieder die Ritter in ihren

Rüstungen glühen und Zwerge den Bart abfälscht. Auch Jung-Eric wird es warm ums weite Herz. Da so ein Computerrecke ohne unsere Mithilfe aber ein ziemlich armer Pöhl bleibt, greifen wir beherzt zu Maus und Tastatur und bringen die beiden jungen Leute zusammen, auf daß sie viele kleine Erics machen und eine neue Computer-Dynastie gründen.

Eric the Unready ist das neueste Knallbonbon aus der Feder von Bob "Timequest" Bates, Text-Adventure Veteran und Boß der Software-Firma Legend. Wie schon im Vorgängerspiel *Gateway* und der *Spellcasting*-Reihe steuert Ihr den Helden wieder mit dem gleichen Interface durch sein Abenteuer. Ihr könnt entweder punktstark nur mit der Tastatur arbeiten oder vielfältige Hilfs-

Im Gegensatz zum urehrenden Titel ist *Eric the Unready* ein ausgereiftes High-End-Programm. Bob Bates erzählensches Talent läuft in seiner Rittersaga zu ungeahnten Höhen auf. Ihr werdet kaum ein Buch, einen Film oder ein Computerspiel finden, das hier nicht von ihm zitiert und durch den Textkakao gezogen wird. Wer sich etwas im Fantasy-Genre auskennt, wird alsbald von einem Dauerlachkrampf geplagt, der erst nach einem Not-Hesal wieder abklingt.



Für mich ist der unferlige Eric ganz klar das bisher beste Produkt der Legend-Crew – mehr ist aus dem leicht angestaubten Genre nun wirklich nicht mehr rauszukitzeln. Das auch die bewährte Steuerung ohne Fehl und Tadel ist, versteht sich von selbst. Besonders schön: Im Gegensatz zum *Spring-Break*-Vorgänger haben die Rätsel deutlich angezogen, bleiben trotzdem logisch und treiben selbst weitergegebene Kämpen das Wasser in die Augen.

The Torus Inquirer

PSYCHIC TURTLE PREDICTS QUEST OUTCOME!



Sobald Ihr eine Aufgabe löst, berichtet die örtliche Ritterpresse.

The Torus Inquirer

ERIC DISCOVERS MIRACLE DIET!



Monster-Memory gegen den Zocker-Zwerg, eines der zahlreichen Zwischenspielen im Programm.

The Torus Inquirer

ERIC ELOPES WITH PIG!



Das kleine Ferkel von nebenan: Für Ritter Eric ist keine Aufgabe zu ungewöhnlich.

The Torus Inquirer

ERIC DUPLICATES MIRACLE OF LOAVES AND FISHES!



funktionen aufrufen. So bietet Euch das Programm diverse Menüs mit Verben und Substantiven, aus denen Ihr ganze Sätze bauen dürft. Die gebräuchlichsten Befehle werden per Icon-Mausklick aufgerufen, die Marschrichtung von Eric auf einer kleinen Kompaßrose angeklickt. Zur besseren Orientierung zeichnet das Programm automatisch eine Karten mit, auf der Euer Standort im Spiel eingezeichnet ist.

Damit nicht alle Einzelheiten Eurer Phantasie überlassen bleiben, wird für jede neue Lokalität im Spiel eine Grafik geladen oder als zusätzliches Bonbon eine opulente Zwischensequenz geboten. ww

Genre: Text-Adventure
Hersteller: Legend
Zirkel-Preis: 120 Mark
Testmuster: Accolade

MS-DOS 85%

Grafik: 67% Sound: 72%
Schwierigkeit: schwer
Minimal: 286er mit 16 MHz,
640 KByte, EGA
Unterstützt: Soundblaster,
VGA, AdLib, Roland, Maus
Geplant für: –

Sterntaler



Die Welt ist in Ordnung – Hausmeister Christian im Urlaub

Shadow of the Comet

Vor inzwischen 169 Jahren streckte sich Lord Bolestine genötigt auf einer Parkbank aus und ergötzte sich am sternklaren Himmel. Plötzlich schreckte er kreischend aus seinem Mußestunden auf. Eine grausige Entdeckung dämmerte ihm: Die Sterne standen falsch und es sollte noch schlimmer kommen. Sein Astronomenherz war gebrochen, er zweifelte an sich und dem Rest der Welt, lag nur noch auf Liegen von Psychiatern und starb zwei Jahre später als armer Irrer. Ganze 76 Jahre später, im Jahre 1910 beschließt der britische Astronom John T. Carter den mysteriösen Beobachtungen des Lords auf den Grund zu

gehen. Im verschlafenen Städtchen Isthmuth nehmt ihr die Fährte des verbliebenen Lords auf. Euer Empfang im verschlafenen New-England-Städtchen ist unfreundlich. Nach einem kurzen Plausch mit Eurem Gastgeber, einem gewissen Doktor West, werdet ihr Euerem Schicksal überlassen. Nach ersten Bekanntschaften mit den Dorfbewohnern wittert ihr Unheil in Isthmuth. Erst als der alte Archivar Tobias Juggs auspackt, haut es Euch buchstäblich von den Socken: Einige der verstockten

Die Animationen bleiben farblos



Saufgelage in der örtlichen Bar: Ein Magenbitter könnte nicht schaden.

Der Stapel aus H.P. Lovecrafts Gruselstories ist um eine Etage höher. Obwohl *Shadow of the Comet* auch vom *Alone-in-the-Dark*-Produzenten Infogrames stammt, haben beide Spiele keine Gemeinsamkeiten. Der eigentliche Vorpänger des neuen Kometschwefels ist das altbekannte *Eternam*. Das erklärt, warum die Spieldesigner nicht auf *Alone-in-the-Dark*-Jump'n-Run-Ware, sondern auf harte Adventure-Kost setzten. Die sich langsam im Spiel entfaltende Story bringt deftiges Lovecraft-Feeling rüber. Die Rätsel sind knackig, für eine Geisterstory erstaunlich logisch und können nur durch mühsame



Kleinarbeit gelöst werden. Schmucke Landschafts- und Häuserbilder fügen sich hervorragend in die Story ein. Im krassen Gegensatz zur farbigen Digi-Idylle stehen die billig aussehenden Animationen. Besonders nützlich ist das schlaueste Notzuch aller Zeiten. Geht im bekannten *Sherlock-Holmes*-Notebook auf den ersten 500 Seiten die Orientierung verloren, trifft der Infogrames Spickzettel eine Auswahl der wichtigsten Argumente. Wer ein solides Adventure sucht, das Assets der ausgetretenen *Space-Quest*-Platte liegt, ist bei Infogrames' *Shadow of the Comet* gut aufgehoben.

Dorfbewohner vertreiben ihre ländliche Langeweile mit einem eigenartigen Kult. Versteckt in einem nahegelegenen Waldstück, beschwören sie in einem kolossalen Steinkreis müßelaunte Götter. Chef der tollkühnen Zaubertruppe ist der angeblich mausetote, indianische Schamane mit dem vielversprechenden Namen Miskaquamus. Das Ziel des verschworenen Zirkels ist die Inkarnation und damit die Weltherrschaft Ihres Gottes. Einige Notizen des ehrenwerten Lords lassen die mysteriöse Angelegenheit noch klarer werden. Um ihrem windigen Boß das Erscheinen auf der Erde zu ermöglichen, müssen die Sterne in einer ganz bestimmten Konstellation stehen. Lächerliche drei Tage

bleiben Euch, um dem schändlichen Treiben der gestörten Dörfler ein Ende zu machen und damit die Erde vor der Schreckensherrschaft des grausamen Gottes zu bewahren. Eure einzige Möglichkeit ist, die Dorfbewohner zu befragen. In der Unterhaltung wählt ihr eine Antwort aus einer Reihe von Vorgebungen aus. In Sachen Grafik schlug Infogrames neue Wege ein: Die ländliche Idylle des gestalterischen Dorfes wurde säuberlich eingescannt. Bei verschiedenen Handlungen oder in der Konversation mit einem Einheimischen erscheint dagegen eine handgezeichnete Animation. *Shadow of the Comet* wird komplett über die Tastatur gesteuert. Eingesammelte Objekte werden in einer Auswahlliste zusammengestellt. Unverzichtbares Zubehör jedes Kriminalisten ist das Notizbuch. Praktischerweise kritzelt ihr nicht selbst, sondern dürft in einem Mitschnitt Eurer Gespräche schnüffeln. cd

Genre: Adventure
Hersteller: Infogrames
Zirka-Preis: 110 Mark
Testmuster: Infogrames

MS-DOS 70%

Grafik: 67% Sound: 63%
Schwierigkeit: schwer
Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KB, VGA
Unterstützt: Soundblaster, Roland, Adlib, Maus
Geplant für: –

Der vom Flughundverbund



Gemein: Der fette Pinguin wehrt alle Angriffe mit seinem Schirm ab.

Batman Returns

Gotham City steht mal wieder kurz vor dem Kollaps. Man ist sich nicht sicher, ob über die Stadt die Eiszeit oder nur ein banaler Winter herein gebrochen ist. Zudem terrorisieren Clowns und andere Zirkusattraktionen friedliche Passanten. Eine machthungrige Pinguin-Mensch-Mischung namens "The Penguin" und die zwielichtige, wohlgeformte Dame "Catwoman" halten Gotham City desweiteren in Atem. Der Schrei nach einem Retter wird laut. Da entscheidet sich Bruce Wayne, alias Batman, mit Batcape, Batelrang, Batgas, Batmobil und Bathandschuh dem fieslen Pin-

guin mal gehörig auf die Watschelluße zu treten.

Ihr steuert die angehende Fledermaus à la Lucasfilm- oder Sierra-Adventures des



Nachts durch Gotham City's Straßen. Mit der Maus bewegt Ihr Euch von Bildschirm zu Bildschirm oder sammelt diverse Gegenstände ein, die später im Battalor analysiert werden. In Eurer Batcave wartet außerdem ein Batbett, ein Batarsüstungsstand, ein Batcomputer und eine Batgarage mit Eurem Batmobil. Ziel des Spiels ist es, den Pinguin

Konami gehört zweifellos zu den renommiertesten Video-spielherstellern der Welt. Die Computerspiele der japanischen Edellirma bewegen sich in der Vergangenheit jedoch nur auf solidem Niveau. *Batmans Return* steht den Vorgängern so auch in nichts nach. Das grafisch beeindruckende Abenteuer um den schwarzen Engel strahlt zwar eine wunderbare Atmosphäre aus, die nicht nur Fans in ihren Bann ziehen wird, leidet aber an unübersehbaren spielerischen Mängeln. Während des gesamten Spiels trifft man auf kein einziges Rätsel, das diese Bezeichnung wert wäre. Wir fahren mit Batman lediglich von einem Ort zum anderen, sammeln oder scannen hier und dort einen Gegenstand ein, analysieren ihn und gehen erneut auf Ob-



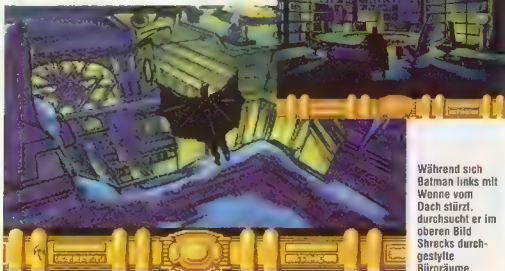
jektsuche. Zwar entwickelt sich die Geschichte weiter und wir lernen immer mehr geheimnisvolle Orte Gotham Citys kennen – so richtig Schwung kommt aber nie ins Spiel. Spätestens am dritten Tag ist die Verwirrung groß, wir wissen nicht mehr, wohn wir als nächstes fahren müssen und daddeln betrubt suchend durch die Gegend. Die Freude über einen neuen Gegenstand ist dann zwar groß, die Enttäuschung über die Nutzlosigkeit desselben jedoch nicht minder gewaltig. Die Idee mit den nur teilweise benutzbaren Echtzeitkämpfen setzt dem Ganzen die Krone auf. Nun stehen wir schon mal vorm Pinguin, und der Computer schafft's nicht, dem Bösewicht gehörig einzuheizen. Nur für Batman-Fans, die schon den dazugehörigen Film genial fanden

In Batmans Batcave darf die Fledermaus nach Belieben aufgerüstet werden.



innerhalb von wenigen Tagen vom Bürgermeisteramt fernzuhalten. Dazu sammelt Ihr in den verschiedensten Gegenden der Stadt Hinweise oder verhaftet einige der Pinguin-Schergen, die Euch nach erfolgter Batbelübung bereitwil-

lig Auskunft über Hintermänner, Pläne und Geheimquartiere geben. Pinguins Leute, die sich durchgehend aus Zirkusclowns, Artistinnen und Feuer-schluckern rekrutieren, können jedoch erst via Echtzeitkampf auf Straßenpflaster gebannt werden. Dabei dürft Ihr Batman lediglich sagen, welche Wurfwaile er benutzen soll – kämpfen will der Flattermann computergesteuert. *kn*



Während sich Batman links mit Wonne vom Dach stürzt, durchsucht er im oberen Bild Shrecks durchgestylte Büroräume.

Genre: Adventure

Hersteller: Konami

Zirkus-Preis: 120 Mark

Testmuster: Konami

MS-DOS

53%

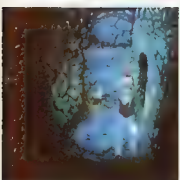
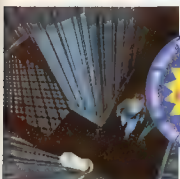
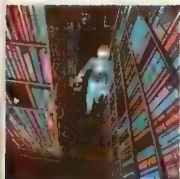
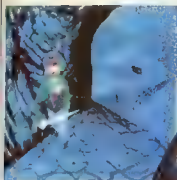
Grafik: 71% Sound: 42%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KByte

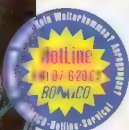
Unterstützt: Soundblaster, Adlib, Maus

Seitend für: -



ALONE IN THE DARK

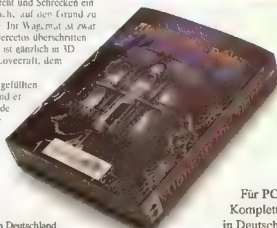
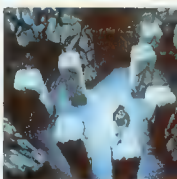
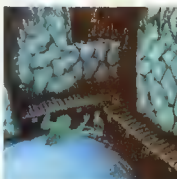
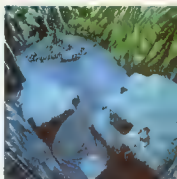
Wenn Sie Angst im Dunkeln haben, gehen Sie an Derceto vorbei.



VIRTUELLER ALPTRAUM IN 3D

Derceto: Schon allein der Name dieses düsteren Hauses flößt Furcht und Schrecken ein. Es soll angeblich von bösen Mächten bewohnt sein. Um der Sache auf den Grund zu gehen, begibt sich Suiss nach Sonnenuntergang an Ort und Stelle. Ihr Wagemut ist zwar loblich, aber vergessen Sie nicht: wenn Sie einmal die Schwelle Dercetos überschritten haben, sind Sie allein - allein in der Finsternis. *Alone in the Dark* ist gänzlich in 3D aufgebaut und führt Sie in die beklemmende Welt von H.P. Lovecraft, dem großen Meister phantastischer Literatur.

Die Animationen von Personen und Gegenständen (in 3D mit gefüllten Flächen) werden in Echtzeit berechnet, und die Bewegungen sind erstaunlich flüssig. Entdecken Sie die Räumlichkeiten aus verschiedenen Blickwinkeln je nach Standort der Hauptperson, wobei die filmreifen Effekte den packenden Realismus Ihrer übersinnlichen Entdeckungsreise hervorheben. Durchsuchen Sie jedes Zimmer nach wertvollen Indizien. Sammeln Sie Gegenstände und vor allem Waffen. Denn in der Finsternis Dercetos werden Sie es mit Kreaturen der übelsten Sorte zu tun haben.



INFOGRAMES



Exklusiv von

BONICO

in Deutschland

Für PC
Komplett
in Deutsch

Computerferien Das Computercamp im Schwarzwald

BASIC * GFA-BASIC
C-Programmierung
Maschinensprache
IBM at 3 PC, AMIGA, ATARI ST,
Commodore 64 & 128

AMERICAN SPORTS
Skaten, BMX, Judo, Basketball, Baseball,
Surfen, Football, Mountain Bike

Freizeit
EUROPA-PARK, Rodelbahn,
Rundflug, Kino und vieles mehr

Sofort kostenlosen
Prospekt anfordern!



Computer World

EDV Ausbildung & Computercamp GmbH

Lehrerstraße 6 D 7800 Freiburg
Tel: (0761) 89 28 69 Telefax: (0761) 89 28 84
RTX: (0761) 89 28 91

Wir kämpfen für

SAUBERE FLÜSSE!

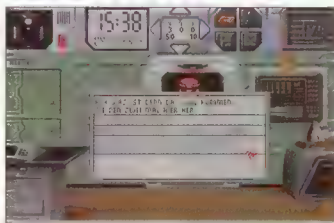
GREENPEACE

Vorsitzen 53
2000 Hamburg

Für Informationen
über Greenpeace
bitte 3,60 DM in
Briefmarken

computerspiele/tests

Mach die Fliege



Icons gesucht: Auch ohne Kosmos-Fliegen ist ganz schön was los.

Flies

Die ganze Menschheit ist verseucht. Doch nicht etwa mit dem Videospielvirus, sondern von gefährlichen Raum-Schmeißfliegen, die, einmal im Kopf festgesetzt, für sofortige Gehirnerweichung sorgen. Was erst für die Rache der geknechteten Natur gehalten wird, entpuppt sich bald als infamer Angriffstrick einer außerplanetaren Macht. Was bleibt uns übrig? Ab in die nächste Zeitmaschine und alles ungeschehen machen. Die folgenden Abenteuer in Flies - Attack on Earth finden in über 300 Grafiken statt, die je nach Stand der Handlung geladen werden. Alle spielrelevanten Gegenstände dürft Ihr selbstredend mit der Maus berühren und manipulieren.

Um mit der Grafikwelt in näheren Kontakt zu treten, steht dem wackeren Abenteuerler ein reichhaltiges Angebot an Icons zur Verfügung, die bei Bedarf am oberen oder unteren Bildschirmrand ein-

geblendet werden. So könnt Ihr Gegenstände öffnen, sie untersuchen, sinnvoll einsetzen oder im Inventory verstauen. Gespräche mit Personen im Spiel führt Ihr über kleine Multiple-Choice-Menüs, in denen Ihr die deutschen Sätze einfach anklickt. **WW**

Genre: Adventure

Hersteller: Rainbow Arts

Zirk-Preis: 100 Mark

Testmuster: Softgold

MS DOS

49%

Grafik: 49% Sound: 45%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 286er mit 16 MHz,
640 KByte, VGA

Unterstützt: Soundblaster,
AdLib, Maus

Geplant für: Amiga

"Jetzt 3 x im Ruhrgebiet"

Wonderland Computer-Games



Weidkamp 130 Rolandstr. 75 Hansemanstr. 15
4300 Essen 11 *4200 Oberhausen 1*4630 Gelsenkirchen
Tel: 0201/619599 Tel: 0208/866330 *ab Februar 1993

Bei uns können Sie Ihr
Computerspiel "mieten"
bevor Sie sich zum Kauf
entscheiden!

Wir sind immer aktuell!
Über 1000 Spieletitel
für PC / Amiga / C64
im Angebot!

Eigentlich habe ich schon immer damit gerechnet. Irgendwann werden sich all die gedruckten und durch Mausclicks mißhandelten Icons fürchterlich rächen und uns Computer-Freaks in den Wahnsinn treiben. Das Instrument der Rache Flies Attack on Earth. Oben unten, links und rechts - Icons wohn man blickt und klickt. Eine unpraktischere Steuerung hätte



man sich auch mit bösem Willen nicht ausdenken können. Während die ausländische Konkurrenz intelligente Mauszeiger aufführt, mühen wir uns hier mit Wortstummelast. Haben wir endlich unsere Order ausgegeben, funktioniert der Rest vom Spiel. Die lieb gemachte, detaillierte Grafik und die spannende Story können letztlich halbwegs überzeugen.

1 Die heißesten Spiele frei Haus!

Das Power Play-Abo bringt

Dir jeden Monat:

Die aktuellsten und heißesten

Computer- und Videospiele:

Getestet und gnadenlos beurteilt!



10% PREISVORTEIL IM ABO!

Die neueste Spiele-Soft- und Hardware:

Gründlich und absolut objektiv geprüft!

Die stärksten Tips & Tricks

Für die schwierigsten Spiele:

Profimäßig und super-clever!

2 Die Baseballmütze geschenkt!



DEIN SUPER-GESCHENK

Diese starke Baseball-Mütze gehört Dir

wenn Du Dir Dein Abo holst.

Worauf wartest Du noch?

POWER PLAY-Abo-Karte

JA, ich möchte Power Play zum Jahrespreis von 69,60 DM (Ausland ohne Imposten) für 12 Ausgaben abonnieren. Ich bezahle das Abonnement vorab nach Erhalt der Rechnung. Die Zustellung erfolgt per Postfracht. Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen. Mein Geschenk darf ich auf jeden Fall behalten.

Name/Vorname _____

Strasse/Postnummer _____

PLZ/Wohnort _____

Batum: 2 Jahreshefte

Sollte sich meine Adresse ändern, verbleibe ich des Deutschen Bundespost meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Ich bezahle

☐ jährlich (69,60 DM)

☐ halbjährlich (34,80 DM)

☐ vierteljährlich (17,40 DM)

Bitte nach Zahlung zum Anheften an den "Spiegel" bzw. "Power Play" Abonnement-Service. Postfach 1122 W, 77 Neukirchen-Vluys. Die Rechnung ist gemäß der untenstehenden Abordnung des Währers in bezug auf die Kostenrechnung des Monats zum 2. unterteilt.

Batum: 2 Jahreshefte

Absender:

Name/Vorname _____

Strasse/Postnummer _____

PLZ/Wohnort _____

Batum: 2 Jahreshefte

POWER PLAY Gewinn-Mitmachkarte

Gewinn mit POWER PLAY! (Teilnahmebedingungen im Heft)
Folgende drei Spiele gefallen mir zur Zeit am besten:

1 _____

2 _____

3 _____

Ich besitze folgenden Computertyp. _____

Absender:

Name/Vorname _____

Strasse/Postnummer _____

PLZ/Wohnort _____

60 Pf
Briefmarke drauf
- und ab!

Antwortkarte

POWER PLAY
Abonnement-Service
Postfach 11 63

W-7107 Neckarsulm

60 Pf
Briefmarke drauf
- und ab!

Antwortkarte

POWER PLAY
Leser-Service
Markt&Technik Verlag AG
CSJ Postfach 14 02 20

8000 München 5

60 Pf
Briefmarke drauf
- und ab!

Antwortkarte

POWER PLAY
Redaktion
Markt&Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar

DEINS



Inflation der Superlative

Rechtzeitig zu den Weihnachtsfeiertagen kauft ihr mir *Ultima Underworld*, welches ihr als eines der innovativsten und schönsten Spiele von 1992 bezeichnet, mit einfachster Steuerung und spektakulären 3-D-Grafiken. Nun mag man wohlwollend das Dahingleiten durchs Labyrinth noch als innovativ akzeptieren können, aber wo sind denn die von Euch angesprochenen spektakulären 3-D-Grafiken und warum ist die angeblich so einfache Steuerung viel umständlicher als z.B. bei *Eye of the Beholder*? Will

man sich etwas ansehen, muß man erst mal das Auge-Symbol anklicken, und einen Gegenstand kann man nicht einfach "in die Hand" nehmen, nein, man muß vorher das Pick-Up-Symbol aktivieren. Als der erste Gegner in Sicht kam, fühlte ich mich unweigerlich in alte Computertage versetzt. Die Grafik war vergleichbar mit billigen Amiga-Qualität, und das Rumgefummle mit der Waffel im Bild konnte den Spaß nicht heben. Nun ja, daß ein Spiel mit einfacher Grafik nicht unbedingt schlecht sein muß, beweist Amberstar. Ob Underworld sich mit diesen Atmosphäre messen kann, wage ich zu bezweifeln. Ich bitte Euch nur, etwas zurückhaltender mit Adjektiven wie spektakulär, am schönsten usw. umzugehen. Ein großer Name und höchste Hardwareanforderungen machen noch lange kein gutes Spiel aus.

Peter Marx, Heft 10/1989

Verspätungen

Die letzten Ausgaben der **POWER PLAY** sind allererst mit deutlicher Verspätung (bis zu 14 Tagen gegenüber dem angekündigten Erscheinungstermin) erhältlich gewesen. Dies dürfte besonders bei der Januarausgabe, da sie als Einkaufshilfe für Weihnachten dienen sollte. Weder meine Freunde, die die **POWER PLAY** abonniert haben, noch die Buchhandlungen in den Hauptbahnhöfen, die bislang immer die **POWER PLAY** mehrere Tage vor dem freien Verkauf anbieten konnten, hatten diese zum veröffentlichten Termin. Da diese Verspätungen kein Einzelfall mehr sind, früher dies jedoch nie vorgekommen ist, und es für den treuen Leser doch ziemlich ärgerlich ist, bitte ich Sie um eine Erklärung.

Aber wir erhielten immer wieder dieselbe niederschmetternde Antwort. Nach fünf weiteren Tagen war da doch tatsächlich die neue **POWER PLAY** Juhuuu!

Verzückt stürzten wir uns auf die neuesten Berichte. All der Kummer der vergangenen Tage war vergessen. Schon bald hatten wir sie durchgelesen und unserer Sammlung einverleibt. Dann war er da, der Tag der nächsten Ausgabe. Sofort nach der Schule stürmten wir in den Zeitschriftenladen. NEIN! Nicht schon wieder! Sie war schon wieder nicht da. Was ist los? Habt Ihr Probleme mit dem Druck oder mit der Auslieferung oder geht Ihr etwa bankrott?

Die Verzögerungen resultieren immer noch aus unseren DTP-Startschwierigkeiten. Die entsprechenden Programme wollen leider nicht immer so, wie wir es gerne hätten. Wir sind allerdings zuversichtlich, daß wir die restlichen Probleme demnächst im Griff haben. Seld also bitte nicht allzu sauer, wenn die **POWER PLAY** ein paar Tage später erscheint. Dramatische Verzögerungen, wie bei der letzten Ausgabe, wird es wahrscheinlich nicht mehr geben.

[illegible]

Liegnitzerstraße 13
B038 Gröbenzell
Telefon 08142/9011 & 8079 &
8273
Telefax 08142/54654

Versand Service GmbH

IBM/PC CD-ROM

Atari/Amiga

Atari/Amiga

Preishits Amiga

[illegible]

1560 HAWK SHAKATION KAMP, DT 1 MB
1570 3D CONSTRUCTION SET 20 KEMPL, DT 1 MB
1580 1500 GALT DT ANL 1 MB
1590 ARABIAN NIGHTS DT ANL 1 MB
1600 ARCHER MCLAINS POOL, BILFARD DT ANL
1610 AVE #RRR1 ASSAULT, 1 MB
1620 BLA* 2 KEMPL, DT 1 MB
1630 BATTLE CONSTRUCTION KAMP DT ANL
1640 BATTLE LIFE DATA, ORN DT ANL
1650 BATTLE LIFE DATA, IRON RD 2 DT ANL
1660 BATTLE BATTLES, BATTLE, BATTLE, 2 MB
1670 B KID, DT ANL
1680 BATTLE BATTLE DT ANL 1 MB
1690 BUNCE LAJA MANAGER KEMP, KEMPL, DT
1700 BLINDS TUGA PROF, PERSONAL 2 K2-1 MB
1710
1720
1730 CAMPFORD DT ANL 1 MB
1740 CATHAM SHIP
1750 CHOR CHORNE OF ANL 1 MB
1760 CHAMPIONSHIP KARATE BEST OF BEST*
1770 CIVILIZATION 1 MB KEMPL, DT
1780 COIN OF THE CAMELS CORN, CORN, TEAM
1790 VANILEE 888 ATTACK BUD 115 STROPE
1800
1810 CONQUEST CONQUEST KEMPL, DT
1820 CONQUEST STACHA DATA DESP, KEMPL, DT

18.00	RAYING MAT COMPLETION INCL. MECHA TRIM/PS	
19.00	PODODICE 47' STANCOULD DT ARL	
20.00	PODODICE 47' STANCOULD DT ARL	75.00
21.00	RAMPART DT ARL	
54.00	REACH-FOE THE SHES 1 MB DT ARL	
55.00	REACH-FOE THE SHES 1 MB DT ARL	
56.00	REACH-FOE THE SHES 1 MB DT ARL	
57.00	REACH-FOE THE SHES 1 MB DT ARL	
58.00	REACH-FOE THE SHES 1 MB DT ARL	
59.00	REACH-FOE THE SHES 1 MB DT ARL	
60.00	REACH-FOE THE SHES 1 MB DT ARL	
61.00	REACH-FOE THE SHES 1 MB DT ARL	
62.00	REACH-FOE THE SHES 1 MB DT ARL	
63.00	REACH-FOE THE SHES 1 MB DT ARL	
64.00	REACH-FOE THE SHES 1 MB DT ARL	
65.00	REACH-FOE THE SHES 1 MB DT ARL	
66.00	REACH-FOE THE SHES 1 MB DT ARL	
67.00	REACH-FOE THE SHES 1 MB DT ARL	
68.00	REACH-FOE THE SHES 1 MB DT ARL	
69.00	REACH-FOE THE SHES 1 MB DT ARL	
70.00	REACH-FOE THE SHES 1 MB DT ARL	
71.00	REACH-FOE THE SHES 1 MB DT ARL	
72.00	REACH-FOE THE SHES 1 MB DT ARL	
73.00	REACH-FOE THE SHES 1 MB DT ARL	
74.00	REACH-FOE THE SHES 1 MB DT ARL	
75.00	REACH-FOE THE SHES 1 MB DT ARL	
76.00	REACH-FOE THE SHES 1 MB DT ARL	
77.00	REACH-FOE THE SHES 1 MB DT ARL	
78.00	REACH-FOE THE SHES 1 MB DT ARL	
79.00	REACH-FOE THE SHES 1 MB DT ARL	
80.00	REACH-FOE THE SHES 1 MB DT ARL	
81.00	REACH-FOE THE SHES 1 MB DT ARL	
82.00	REACH-FOE THE SHES 1 MB DT ARL	
83.00	REACH-FOE THE SHES 1 MB DT ARL	
84.00	REACH-FOE THE SHES 1 MB DT ARL	
85.00	REACH-FOE THE SHES 1 MB DT ARL	
86.00	REACH-FOE THE SHES 1 MB DT ARL	
87.00	REACH-FOE THE SHES 1 MB DT ARL	
88.00	REACH-FOE THE SHES 1 MB DT ARL	
89.00	REACH-FOE THE SHES 1 MB DT ARL	
90.00	REACH-FOE THE SHES 1 MB DT ARL	
91.00	REACH-FOE THE SHES 1 MB DT ARL	
92.00	REACH-FOE THE SHES 1 MB DT ARL	
93.00	REACH-FOE THE SHES 1 MB DT ARL	
94.00	REACH-FOE THE SHES 1 MB DT ARL	
95.00	REACH-FOE THE SHES 1 MB DT ARL	
96.00	REACH-FOE THE SHES 1 MB DT ARL	
97.00	REACH-FOE THE SHES 1 MB DT ARL	
98.00	REACH-FOE THE SHES 1 MB DT ARL	
99.00	REACH-FOE THE SHES 1 MB DT ARL	
100.00	REACH-FOE THE SHES 1 MB DT ARL	

[illegible]

C64 Diskettes

[illegible][illegible][illegible][illegible]**Leishmaniasis Amiezo**

	30 POOL BLAND
79.90	40 SPORTS BOOKING
89.90	40 SPORTS DRIVING
89.90	4 WHEEL DRIVE COMPILATION
75.90	ADRENALIN
75.90	ADVANCED DESTROYER SIMULATOR
72.90	ALFA ROMEO 164
99.90	ALFA ROMEO SPECIAL EDITION 1 MB
89.90	ALLEN STORM
85.90	AMBIOS
69.90	AMTICA DT AM
84.90	AMTICA DT AM
80.90	AMTICA DT AM
89.90	AMTICA DT AM
89.90	AMTICA DT AM
79.90	AMTICA DT AM
89.90	AMTICA DT AM
89.90	AMTICA DT AM

```

0000      .AUX 7
0001      *EMULATE JN 2
0002      *JL JN 2 2 1 THE JUL...
0003      * 1 1 1
0004      *HENCE JN 2 DT AM
0005      *JN 2, ESTE 2
0006      * 1
0007      *TVSPORT HANGSALL DT AM
0008      *TVSPORT BOSSING DT AM
0009      *JN 2 DT AM, 1 MB
0010      * 1 1 1
0011      *JN 2 1 1 1 1
0012      * 1 1 1
0013      * 1 1 1
0014      * 1 1 1
0015      * 1 1 1
0016      * 1 1 1
0017      * 1 1 1
0018      * 1 1 1
0019      * 1 1 1
0020      * 1 1 1
0021      * 1 1 1
0022      * 1 1 1
0023      * 1 1 1
0024      * 1 1 1
0025      * 1 1 1
0026      * 1 1 1
0027      * 1 1 1
0028      * 1 1 1
0029      * 1 1 1
0030      * 1 1 1
0031      * 1 1 1
0032      * 1 1 1
0033      * 1 1 1
0034      * 1 1 1
0035      * 1 1 1
0036      * 1 1 1
0037      * 1 1 1
0038      * 1 1 1
0039      * 1 1 1
0040      * 1 1 1
0041      * 1 1 1
0042      * 1 1 1
0043      * 1 1 1
0044      * 1 1 1
0045      * 1 1 1
0046      * 1 1 1
0047      * 1 1 1
0048      * 1 1 1
0049      * 1 1 1
0050      * 1 1 1
0051      * 1 1 1
0052      * 1 1 1
0053      * 1 1 1
0054      * 1 1 1
0055      * 1 1 1
0056      * 1 1 1
0057      * 1 1 1
0058      * 1 1 1
0059      * 1 1 1
0060      * 1 1 1
0061      * 1 1 1
0062      * 1 1 1
0063      * 1 1 1
0064      * 1 1 1
0065      * 1 1 1
0066      * 1 1 1
0067      * 1 1 1
0068      * 1 1 1
0069      * 1 1 1
0070      * 1 1 1
0071      * 1 1 1
0072      * 1 1 1
0073      * 1 1 1
0074      * 1 1 1
0075      * 1 1 1
0076      * 1 1 1
0077      * 1 1 1
0078      * 1 1 1
0079      * 1 1 1
0080      * 1 1 1
0081      * 1 1 1
0082      * 1 1 1
0083      * 1 1 1
0084      * 1 1 1
0085      * 1 1 1
0086      * 1 1 1
0087      * 1 1 1
0088      * 1 1 1
0089      * 1 1 1
0090      * 1 1 1
0091      * 1 1 1
0092      * 1 1 1
0093      * 1 1 1
0094      * 1 1 1
0095      * 1 1 1
0096      * 1 1 1
0097      * 1 1 1
0098      * 1 1 1
0099      * 1 1 1
0100      * 1 1 1
0101      * 1 1 1
0102      * 1 1 1
0103      * 1 1 1
0104      * 1 1 1
0105      * 1 1 1
0106      * 1 1 1
0107      * 1 1 1
0108      * 1 1 1
0109      * 1 1 1
0110      * 1 1 1
0111      * 1 1 1
0112      * 1 1 1
0113      * 1 1 1
0114      * 1 1 1
0115      * 1 1 1
0116      * 1 1 1
0117      * 1 1 1
0118      * 1 1 1
0119      * 1 1 1
0120      * 1 1 1
0121      * 1 1 1
0122      * 1 1 1
0123      * 1 1 1
0124      * 1 1 1
0125      * 1 1 1
0126      * 1 1 1
0127      * 1 1 1
0128      * 1 1 1
0129      * 1 1 1
0130      * 1 1 1
0131      * 1 1 1
0132      * 1 1 1
0133      * 1 1 1
0134      * 1 1 1
0135      * 1 1 1
0136      * 1 1 1
0137      * 1 1 1
0138      * 1 1 1
0139      * 1 1 1
0140      * 1 1 1
0141      * 1 1 1
0142      * 1 1 1
0143      * 1 1 1
0144      * 1 1 1
0145      * 1 1 1
0146      * 1 1 1
0147      * 1 1 1
0148      * 1 1 1
0149      * 1 1 1
0150      * 1 1 1
0151      * 1 1 1
0152      * 1 1 1
0153      * 1 1 1
0154      * 1 1 1
0155      * 1 1 1
0156      * 1 1 1
0157      * 1 1 1
0158      * 1 1 1
0159      * 1 1 1
0160      * 1 1 1
0161      * 1 1 1
0162      * 1 1 1
0163      * 1 1 1
0164      * 1 1 1
0165      * 1 1 1
0166      * 1 1 1
0167      * 1 1 1
0168      * 1 1 1
0169      * 1 1 1
0170      * 1 1 1
0171      * 1 1 1
0172      * 1 1 1
0173      * 1 1 1
0174      * 1 1 1
0175      * 1 1 1
0176      * 1 1 1
0177      * 1 1 1
0178      * 1 1 1
0179      * 1 1 1
0180      * 1 1 1
0181      * 1 1 1
0182      * 1 1 1
0183      * 1 1 1
0184      * 1 1 1
0185      * 1 1 1
0186      * 1 1 1
0187      * 1 1 1
0188      * 1 1 1
0189      * 1 1 1
0190      * 1 1 1
0191      * 1 1 1
0192      * 1 1 1
0193      * 1 1 1
0194      * 1 1 1
0195      * 1 1 1
0196      * 1 1 1
0197      * 1 1 1
0198      * 1 1 1
0199      * 1 1 1
0200      * 1 1 1
0201      * 1 1 1
0202      * 1 1 1
0203      * 1 1 1
0204      * 1 1 1
0205      * 1 1 1
0206      * 1 1 1
0207      * 1 1 1
0208      * 1 1 1
0209      * 1 1 1
0210      * 1 1 1
0211      * 1 1 1
0212      * 1 1 1
0213      * 1 1 1
0214      * 1 1 1
0215      * 1 1 1
0216      * 1 1 1
0217      * 1 1 1
0218      * 1 1 1
0219      * 1 1 1
0220      * 1 1 1
0221      * 1 1 1
0222      * 1 1 1
0223      * 1 1 1
0224      * 1 1 1
0225      * 1 1 1
0226      * 1 1 1
0227      * 1 1 1
0228      * 1 1 1
0229      * 1 1 1
0230      * 1 1 1
0231      * 1 1 1
0232      * 1 1 1
0233      * 1 1 1
0234      * 1 1 1
0235      * 1 1 1
0236      * 1 1 1
0237      * 1 1 1
0238      * 1 1 1
0239      * 1 1 1
0240      * 1 1 1
0241      * 1 1 1
0242      * 1 1 1
0243      * 1 1 1
0244      * 1 1 1
0245      * 1 1 1
0246      * 1 1 1
0247      * 1 1 1
0248      * 1 1 1
0249      * 1 1 1
0250      * 1 1 1
0251      * 1 1 1
0252      * 1 1 1
0253      * 1 1 1
0254      * 1 1 1
0255      * 1 1 1
0256      * 1 1 1
0257      * 1 1 1
0258      * 1 1 1
0259      * 1 1 1
0260      * 1 1 1
0261      * 1 1 1
0262      * 1 1 1
0263      * 1 1 1
0264      * 1 1 1
0265      * 1 1 1
0266      * 1 1 1
0267      * 1 1 1
0268      * 1 1 1
0269      * 1 1 1
0270      * 1 1 1
0271      * 1 1 1
0272      * 1 1 1
0273      * 1 1 1
0274      * 1 1 1
0275      * 1 1 1
0276      * 1 1 1
0277      * 1 1 1
0278      * 1 1 1
0279      * 1 1 1
0280      * 1 1 1
0281      * 1 1 1
0282      * 1 1 1
0283      * 1 1 1
0284      * 1 1 1
0285      * 1 1 1
0286      * 1 1 1
0287      * 1 1 1
0288      * 1 1 1
0289      * 1 1 1
0290      * 1 1 1
0291      * 1 1 1
0292      * 1 1 1
0293      * 1 1 1
0294      * 1 1 1
0295      * 1 1 1
0296      * 1 1 1
0297      * 1 1 1
0298      * 1 1 1
0299      * 1 1 1
0300      * 1 1 1
0301      * 1 1 1
0302      * 1 1 1
0303      * 1 1 1
0304      * 1 1 1
0305      * 1 1 1
0306      * 1 1 1
0307      * 1 1 1
0308      * 1 1 1
0309      * 1 1 1
0310      * 1 1 1
0311      * 1 1 1
0312      * 1 1 1
0313     
```

Amir Zuhbi

[illegible]

Создайте Моему Дню

[illegible][illegible][illegible]

Figure 1. The effect of the concentration of the inhibitor on the rate of polymerization.

* Bei Drucklegung noch nicht lieferbar. Irrtum vorbehalten.
Liste gegen freigelegten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben.
Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00
Vorkasse im Inland nur per Eurocheck plus DM 8,00
Ausland: Nur Vorkasse gegen Eurocheck + DM 20 Versand
VARE AB DM 200, BESTELLWERT NUR IM INLAND VERSANKOSTET
STELLANNAHME Montag - Donnerstag 9⁰⁰ - 18⁰⁰, Freitag 9⁰⁰ - 17⁰⁰



Sonderschelte

Daß die **POWER PLAY** eine Woche zu spät in die Läden kam, war hoffentlich nur eine einmalige Panne, bedingt durch die vielen Sonderhefte, die Ihr in der Weihnachtszeit herausgebracht habt. Wenn diese Sonderhefte dann aber nicht einmal Ihr Geld wert sind, dann ist das nicht nur schmerzhaft für den Geldbeutel, sondern auch ärgerlich. Ich spreche hier speziell von dem PC-Spiele-Sonderheft, welches nicht sein Geld wert ist. Die Heftdiskette war die schlechteste von allen Heften, aber was am meisten geärgert hat, war die Tatsache, daß ich einige Spiele gar nicht aus der **POWER PLAY** kannte, wie z.B. Hong Kong Mah Jong, Robosports oder Super Tetris. Jetzt könnt Ihr natürlich sagen: "Haben wir alles in Ausgabe soundso getestet. Das glaube ich Euch ja, aber diese Spiele gehören bestimmt nicht zur Creme de la creme. Sie sind allenfalls besseres Mittelmaß. Auch vermisse ich die Kritik im PC-Sonderheft. Werden in der **POWER PLAY** wenigstens noch eventuell vorhandene Mängel des Spieles genannt, wird in dem Sonderheft alles hochgelobt und nichts kritisiert."

Karsten Schöder, Wuppertal

Das Problem bei einem solchen Sonderheft liegt klar auf der Hand. Immerhin haben wir aus einer Flut von tollen Spielen "nur" 30 verschiedene herausgepickt. Daß dabei Kandidaten sind, die nicht jedem Spieler zusagen, ist sicher natürlich. Man bedenke jedoch, daß die Spiele, die Du als Mittelmaß betrachtest, für einen anderen zur absoluten Spitzenklasse gehören.

Übrigens

Die Power Tips mitten im Test müssen aufhören! Man erliegt doch immer wieder der Versuchung und schaut hin.

– Wo bleibt die "Man-spricht-Deutsch-Ecke"? Ich habe zwar noch bei keinem englischen Spiel Probleme gehabt, aber wenn es eine deut-

sche Version gibt, dann kaufe ich sie mir eben eher – wenn sie gut ist. Kommt Ultima Underworld in Deutsch?

– Ihr könntet auch mehr Hardwarethemen bringen, vor allem für PCs. Beispiele: Wie tausche ich meinen Prozessor aus, welches CD-ROM soll ich kaufen, welche HD-Controller sind am besten, wie rüste ich mein RAM auf, was ist neu am SB 2.5?

– Vielleicht könntet Ihr auch eine Statistik erstellen, wie viel Prozent aller Tests in welchem Jahr für welchen Computer waren (und für welches Computerspiel).

Klaus Gerdhagen, Ebersdorf

Keine Panik, die "Man-spricht-Deutsch"-Ecke ist weder vergessen, noch begraben. In der nächsten Ausgabe wird's wieder ein paar Spiele-High-Lights geben, die emsige Übersetzer mühsam eingedeutscht haben.

Die Sache mit den Hardwarethemen ist sicherlich eine heikle Angelegenheit. Wir bemühen uns natürlich, verschiedenen technischen Entwicklungen Rechnung zu tragen und informieren Euch über spienelahe Neuheiten. Wenn wir hier mehr ins Detail gehen sollten, würde uns die Meinung der anderen Leser interessieren. Wenn Ihr mehr Hardware-Infos wollt, schreibt uns einfach.

Die gewünschte Statistik findest Du in Ausgabe 2/93. mh

Nur für Geldesel

Ich möchte die zu positive Berichterstattung kritisieren, die Ihr über den Aquarius T-Bird in **POWER PLAY** gebracht habt. Oberflächlich betrachtet ein preiswerter, kompletter PC für 2600 Mark. Tatsächlich ist der 486er SX eine lahme Krücke, die Soundkarte nicht vollkompatibel zu wichtigsten Standards, der Speicher für Windows zu klein, das CD-ROM Augenwischerei (die meisten CDs sind übersteuert) und die 50-MB-Festplatte ein Witz (ist schon mit Windows und Wing Commander 2 voll). Na, und was macht der Spielefan mit solchem Computer? Aufrüsten! Für weitere 4 MB RAM gibt er 300 Mark aus, eine Festplatte mit 240 MB kostet 1000 Mark und für schnellste Grafik sind ca. 300 Mark zu zahlen. Overdrive-Prozessoren werden nicht angeboten, also ein super-DX2-66 Motherboard für 1600 Mark. Macht zusammen fast

5000 Mark. Und leider erst dann hat der PC genug Power für Ultima 7, Wing Commander 2 und sämtliche Simulationen. Was ich damit sagen möchte: Der PC hat absolute Zukunft, nur sollte niemand glauben, daß ein guter PC billig ist. Unter 4000 Mark ist leider nur der halbe Spaß drin. Und Vorsicht bei einigen Discountern, der Service ist oft absolut das Letzte. Für den Spielefan sehe ich drei Varianten: Entweder einen Super-PC für viel Geld plus die genialsten Spiele, eine preiswerte Konsole mit starken Sachen oder ein preiswertes Amiga-Modell wie den A 1200 (900 bis 1600 Mark) mit nicht ganz so guten Spielen, aber bezahlbar. Ich jedenfalls werde nicht für eine Spielekiste mit Textverarbeitung ein Vermögen ausgeben. Schließlich muß ich auch noch Geld für Programme einkalkulieren.

Daimir/Schreiber Stabe 9

Ganz so hart würde ich mit dem neuen T-Bird nicht umspringen. Natürlich ist ein Super-PC mit 66 MHz, 240 MByte Festplatte, Rolandkarte, Soundblaster und 20-Zoll-Monitor besser, aber für den Einsteiger in die PC-Welt ist der T-Bird sicher nicht die schlechteste Wahl. Zum einen reichen die 4-MByte RAM für herkömmliche Windows-Anwendungen dicke aus. – Klar, wer zahlreiche Programme gleichzeitig im Speicher laufen lassen möchte oder viel mit Grafik arbeitet, kommt damit nicht hin. Zugegeben, die 50-MByte-Festplatte ist ziemlich klein. Das Argument der Firma ASI, daß das CD-ROM dieses Manko wieder aufwiegt, greift nur bedingt. Beim Beispiel **Wing Commander 2** – und nicht nur dort – funktioniert das System aber. Die 30 MByte, die **Wing Commander 2** neben Szenario-Disketten und Sprachausgabeset belegen würde, fallen bei der CD-ROM-Version völlig weg. Außerdem ist in diesem Fall der Spaß sogar billiger denn die komplette CD-ROM-Fassung ist preiswerter, als die einzelnen Programme zusammen.

Zum Thema Service: ASI ist einer der wenigen "Discount", die nicht nur eine freundliche Hotline anbieten, sondern auch den T-Bird Club-Service, an den man sich bei technischen Fragen vertrauensvoll wenden kann.

Zum Abschluß möchte ich noch eines betonen. Wir wer-

Dieses Bild stammt von Roger Horvath



den weder von ASI, noch von irgendeinem anderen Hardware- oder Softwarehersteller "gesponsert" und sind somit auch keiner Firma "besonders" zu- oder abgeneigt. mh

Mac und Spiele?

Etwas fehlt mir bei Euch: Mehr Spiele für den Apple Mac. Zwar scheint mit Manfred Neumayer ein echter Mac-Fan dazusein, aber Ihr bringt noch zu wenig. Ein Beispiel: Ich wollte mich bei Joysoft nach Apple Mac-Spielen erkundigen. Die lapidare Antwort lautete "Gibt's für den Macintosh überhaupt Spiele?" Ich hoffe, das ermutigt Euch, mehr Spiele für den Mac zu testen.

Lutz Schmidt-Bergheim

Ja! Natürlich gibt es Spiele für den Mac. Mittlerweile sind viele namhafte Hersteller, wie beispielsweise Microprose, dazu übergegangen, von ihren PC-Rennern auch Mac-Versionen umzusetzen. Ein Grund mehr für uns, in Zukunft dem Mac deutlich mehr Aufmerksamkeit zu widmen. mh

Gut gelagert

Gratulation! Die letzte Ausgabe (2/93) ist Euch fast perfekt gelungen. Ihr habt anscheinend das gleiche Motto wie ein guter Rotwein: Je länger sie (die Zeitschrift), bzw. er (der Wein) liegt, desto besser wird sie bzw. er!

Wolfgang Weh, Eckental

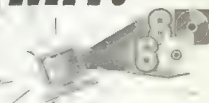
W-1000 Berlin 45
Ostsee Str. 13
Tel. 030/7124952
O-1034 Berlin
Bismarckstr. 23
Tel. 030/5897067
O-1071 Berlin
Rosenbergstr. 6
Tel. 030/4491026
O-1330 Schwedt/Oder
Rangstr. 8
Tel. 03321/31670
W-2000 Hamburg 76
Breitenstr. 57
Tel. 040/274653
W-2000 Hamburg 13
Bismarckstr. 23
Tel. 040/58915
W-2300 Kiel
Sternstr. 18
Tel. 0431/70304
W-2400 Lübeck
Wakenitzstr. 7
Tel. 0451/794345
W-2820 Bremen 7
Friesenbergr. 54
Tel. 0421/421404
W-2900 Oldenburg
Esseweiler Land Str. 47
Tel. 0443/501445
O-3014 Magdeburg
Bräuninger Str. 104
Tel. auf Anfrage
W-3180 Wolfsburg
Erdbeckenstr. 5
Tel. 05361/41818
W-3300 Braunschweig
Bismarckstr. 23
Tel. 0531/508231
O-3300 Scharnebeck
Altenstr. 11
Tel. 0531/501821
W-3340 Wolfenbüttel
Bismarckstr. 23
Tel. 05351/61870
W-3400 Cottlingen
David Hilbert Str. 2
Tel. 0551/46563
W-3500 Kassel
Lange Str. 81
Tel. 0561/39463
W-4000 Düsseldorf 30
Gensericstr.
Tel. 0211/39 0187
W-4040 Neuss
Hauptstr. 70
Tel. 02131/279947
W-4500 Mönchengladbach
Bismarckstr. 23
Tel. 02161/66 556
W-4100 Duisburg 1
Lincolnstr. 2/4
Tel. 0203/21084
W-4150 Krefeld
Kaiser Str. 485
Tel. 02151/300409
W-4200 Düsseldorf
Friedrich Ebert Str. 43
Tel. auf Anfrage
W-4250 Bietrop 1
Essener Str. 6
Tel. 02044/21797
W-4300 Essen 1
Merkel Str. 36
Tel. 0201/207628
W-4330 Mülheim
Delestr. 47
Tel. 0208/207070
W-4350 Ratingenhausen
Darmstädter Str. 31
Tel. 02361/491299
W-4400 Münster
Ferdinand Str. 8
Tel. 0251/2785 5
W-4440 Rheine
Aldem Thor 8
Tel. 05971/2219
W-4500 Osnabrück
Petersburger Weg 17
Tel. 0541/346499
O-4500 Dessau
Klosterstr. 9
Tel. 0340/713109
W-4600 Dortmund 50
Steuerstr. 120
Tel. 0237/379884
W-4630 Bochum
Herner Str. 383
Tel. 0234/5310 8

SOFT & SOUND ist jetzt offizieller AdLib-Distributor.
Händleranfragen an die Zentrale Düsseldorf erwünscht.

1. MIETEN SIE MIT!

Spiele ohne Ende - SOFT & SOUND macht's möglich!
Denn bei SOFT & SOUND gibt es immer die neuesten Computerspiele, Original mit Anleitung, einfach zu mieten.

So können Sie zu Hause in Ruhe spielen und testen.
Und dann neu und originalverpackt kaufen.
Oder einfach zurückgeben.



2. SHOPPEN SIE MIT!

Für alle, die sofort kaufen wollen:
Einfache und zeitgemäße Ratenzahlung jetzt auch auf dem Versandweg möglich!
Die Finanzierung erfolgt über die Hausbank, der effektive Jahreszins beträgt immer 15,4%.

Soundblaster PRO 299,--
ATI Stereo FX, Testsieger 279,--
Soundblaster PRO + CD-Rom Laufwerk 799,--/*32,-- mtl.
Bi-Turbo Systeme und Speichererweiterungen Amiga 500 und 2000
Bi-Turbo System 68020, 32-Bit RAM mit 1MB 499,--/*29,-- mtl.
Bi-Turbo System 68020, 32-Bit RAM mit 4MB 699,--/*31,-- mtl.
Bi-Turbo System 68030, 32-Bit RAM mit 1MB 799,--/*32,-- mtl.
Bi-Turbo System 68030, 32-Bit RAM mit 4MB 999,--/*34,-- mtl.
Speichererweiterung auf 2,5MB 222,--
Speichererweiterung auf 2,5MB mit Uhr 248,--
105 MB, 15 ms, 8 MB RAM Option, extern 899,--/*33,-- mtl.

Die üblichen Preisuntergrenzen sind zu verstehen. Der Endpreis ist der Endpreis und nicht der Angebotspreis. In der Endpreis ist die Mehrwertsteuer enthalten.

3. SCHNAPPEN SIE MIT!

SUPER SÄNDERANGEBOTE
nur so lange da
Vorrat reicht

AdLib-compatible Soundkarte nur 49,90
Mediaconcept 2.0 mit deutscher Kurzanleitung nur 149,90
Soundblaster 2.0-compatible Soundkarte, Audioeingang für CD-Rom, voll zwei gerichtete Midi-Schnittstellen, umfangreiche Software oder als Super D.J. Kit plus Boxen, Micro und Tonstudio-Samplesoftware nur 179,90
AdLib Gold 1000 High-End Soundkarte nur 399,00
10 HD Disketten 3,5" vorformatiert nur 17,90

W-4800 Bielefeld
Schulhofstr. 1
Tel. 0521/38033
W-5000 Köln 1
Van-der-Str. 70-72
Tel. 0228/121038
W-5000 Köln 41
Gottfriedstr. 149
Tel. 0221/446499
W-5300 Bonn
Schulbergstr. 24
Tel. 0228/625074
W-5400 Koblenz
Markenbühnen Weg 24
Tel. 0261/31848
W-5500 Trier
Zuckerbergstr. 21
Tel. 0651/40332
W-5600 Wuppertal
Friedrich-Engels-Allee 296
Tel. 0202/811 8
W-5740 Arnsberg-Heiden
Lange Wende 30
Tel. 0237/379884
W-5800 Hagen
Bergischer Ring 5
Tel. 02331/26774

W-5840 Schwerdt
Friedrichstr. 2
Tel. 02304/2913
W-5880 Ludenscheid
Fornum am Steinplatz 17
Eingang gegenüber
Waldstr. 1
Tel. 02331/28847
W-6000 Frankfurt-
Bockenheim
Am Hauptbahnhof 11
Tel. auf Anfrage
W-6300 Gießen
Bahnhofstr. 12
Tel. auf Anfrage
W-6520 Wiesbaden
Lustgarten 10
Tel. 06231/8844
W-6600 Saarbrücken
Mainzerstr. 78
Tel. 0681/682271
W-6630 Saarbrücken
Friedrichstr. 3
Saarbrücker Str. 22
Tel. 06831/88159

W-6650 Homburg
Karlshagenstr. 16
Empfangstr. 16
Tel. 06841/1542
W-6670 St. Ingbert
Ludwigstr. 14
Tel. 06534/38785
W-6680 Neunkirchen
Bahnhofstr. 1
Tel. 06821/76797
Tel. 06232/49107
W-6690 St. Wendel
Bahnhofstr. 12
Tel. auf Anfrage
W-6700 Speyer
Wormser Landstr. 24
Tel. 06232/49107
Fax 06232/49108
Vollerstr. 1
W-6750 Kaiserslautern
Friedrichstr. 32
Tel. 06321/67411
W-6780 Pirmasens
Altenstr. 3
Tel. 06331/75150
W-6800 Mannheim
Jungbühlstr. 37
Edle Lohstr.
Tel. 0621/101203

W-7000 Stuttgart 40
Stollbergstr. 35
Tel. 0714/874287
O-7033 Leipzig
Dresdenerstr. 17
Tel. 0341/320781
W-7500 Karlsruhe 1
Ludwigstr. 5
Tel. 077/85380
W-7600 Freiburg
Ludwigstr. 24
Tel. 089/287112
W-7850 Lüneburg
Kaiserstr. 104
Tel. 07521/49600
W-8000 München 5
Rathenaustr. 33
Tel. 089/787195
W-8134 Pocking
Schellbergstr. 2
Tel. 04461/72905
W-8630 Coburg
Kaiserstr. 104
Tel. 0931/63831
W-8700 Würzburg
Bismarckstr. 23
Tel. 0931/12290

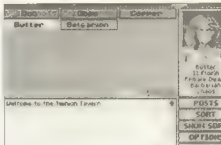
W-9960 Kempten
Kaiserstr. 13
Tel. 083/7762
O-9072 Chemnitz
Waldstr. 20
Tel. auf Anfrage

Wenn auch Sie ein SOFT & SOUND Geschäft eröffnen wollen, rufen Sie uns an!
Telefon:
0211 / 63 30 06

SOFT & SOUND Versandzentrale, Rethelstr. 130, 4000 Düsseldorf 1, Tel: 0211/63 30 06, Fax: 0211/64 111 23
Ratenkauf auch auf dem Versandweg möglich. Versandzentralen demnächst auch direkt in den Niederlanden, Österreich, Schweiz und Polen



Via Telefon ins 3-D-Dungeon



Hier trifft Ihr auf Mitstreiter



Was schleppen wir gerade mit?

POWER Line Der heiße Draht

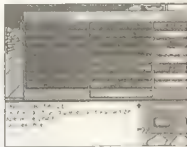
Am Ende des Monats erschütterte eine Hiobsbotschaft den Verlag Markt & Technik. Der Vorstand tagte hinter verschlossenen Türen, kühle Buchhalter zuckten ihre Rechenschieber, Inspektoren vom Finanzamt leerten ihre Aktenaschen. Der Grund für die hastig einberufene Krisensitzung: Die dramatisch gestiegene Telefonrechnung der **POWER PLAY**. Denn während

die Kollegen anderer Redaktionen brav Testmuster anlierten, bei Hardwarefirmen vorsprachen und mit Industrie-Größen parlierten, stapelte ein Teil der **POWER PLAY**-Crew via Telefon durch Online-Dungeons, versammelte per Draht-

impuls Monsterhorden, und schloß sich mit Kompagnons am anderen Ende des Erdballs zur schlagkräftigen Rollenspieltruppe zusammen. Derweil die eine Hälfte der Redaktion durchs On-Line-Labyrinth lief, legten die anderen Kolle-

gen das interne Netzwerk mit ein paar heißen Netzwerkspielen für Tage lahm.

Wer Fragen oder Anregungen hat und eingelagertener **CompuServe**-Benutzer ist, kann sich mit seinen Fragen und Vorschlägen auch direkt an unseren Telefon-Freund Michael Hengst wenden. Hier die E-Mail-Adresse unter der er dort täglich zu erreichen ist: 71333.665. mh



Komfortabel: Die Zauberkiste



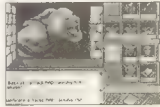
Ein Monster kommt auch in **The Shadow of Yserbius** selten allein. Die Monstermenagerie ist nicht nur gewaltig groß...

The Shadow of Yserbius

Rollenspieler gelten landläufig als verschroben, weltfremd und eigenbrönnlich. Das Vorurteil des einsamen Monsterjägers, der sich im fahlen Licht der Bloschwandöhre von Fast-Food und Koffein ernährt, sitzt tief. Allerdings assen wir nur einen Kritikpunkt zu. Die meisten Computerspiele des Genres sind solo zu spielen. Daß dies auch anders geht, beweist das On-Line-Rollenspiel **The Shadow of Yserbius**, mit dem sich ammanische Fans im Spielnetzwerk von Sierra die Nächte um die Ohren schlagen. Durch die 3-D-Gänge eines gigantischen Vulkans steuert Ihr Euren Charakter. Untenwegs trifft Ihr nicht nur auf diese Monster, sondern auf andere (menschliche) Helden. Mit diesen könnt Ihr Euch unterhalten, Informationen austauschen und sogar zusammen durchs Labyrinth stapfen.

Daß ein On-Line-Rollenspiel am unteren Ende der technisch machbaren Skala liegt, ist ein weiteres

Vorurteil, mit dem **The Shadow of Yserbius** aufträuft. Die Grafik und die Benutzerführung des Telefonknäfers braucht sich nicht hinter Programmen wie **Wizardry 7** oder **Eye of the Beholder** verstecken. Einziger Wermutstropfen im Monstergewühl: Die Grafik ist ziemlich langsam. Einer der Gründe dafür ist die derzeit noch ziemlich geringe Übertragungsrate des Netzwerk-Dungeons. Die Monsterdaten schlurfen mit jammern 2400 Bit pro Sekunde aus der Telefondose. Für zügige Wanderungen reicht zu wenig. Da Sierra einmal auftritt, sieht es nicht fest. Ein weiteres Manco: Das Netzwerk-Programm gibt es (noch) nicht in Deutschland. Das Sierra-Netzwerk ist nur in den USA verbreitet. Ein Ausflug ins US-Dungeon dürfte auf Dauer deshalb etwas zu teuer sein. Bist du zu hoffen, daß findet die Unternehmung das Programm auch hiesigen Fans in die Leitungen schieben, oder Sierra hiezulande das passende Netzwerk aufbaut.



...sondern auch ziemlich gefährlich. Das Spektrum reicht vom Wertiger, über diese Untote, bis zum Höhlenwurm.

	1992	1993	1994
1	A-Team Construction Set		
2	Air Command		
3	Asses of the Grass War	\$1.56	\$1.56
4	Asses of the People		
5	Asses On the Pacific Masses Dan		
6	Asses of the People	\$1.56	\$1.56
7	Asses of the People		
8	Asses of the People		
9	Asses of the People		
10	Asses of the People		
11	Asses of the People		
12	Asses of the People		
13	Asses of the People		
14	Asses of the People		
15	Asses of the People		
16	Asses of the People		
17	Asses of the People		
18	Asses of the People		
19	Asses of the People		
20	Asses of the People		
21	Asses of the People		
22	Asses of the People		
23	Asses of the People		
24	Asses of the People		
25	Asses of the People		
26	Asses of the People		
27	Asses of the People		
28	Asses of the People		
29	Asses of the People		
30	Asses of the People		
31	Asses of the People		
32	Asses of the People		
33	Asses of the People		
34	Asses of the People		
35	Asses of the People		
36	Asses of the People		
37	Asses of the People		
38	Asses of the People		
39	Asses of the People		
40	Asses of the People		
41	Asses of the People		
42	Asses of the People		
43	Asses of the People		
44	Asses of the People		
45	Asses of the People		
46	Asses of the People		
47	Asses of the People		
48	Asses of the People		
49	Asses of the People		
50	Asses of the People		
51	Asses of the People		
52	Asses of the People		
53	Asses of the People		
54	Asses of the People		
55	Asses of the People		
56	Asses of the People		
57	Asses of the People		
58	Asses of the People		
59	Asses of the People		
60	Asses of the People		
61	Asses of the People		
62	Asses of the People		
63	Asses of the People		
64	Asses of the People		
65	Asses of the People		
66	Asses of the People		
67	Asses of the People		
68	Asses of the People		
69	Asses of the People		
70	Asses of the People		
71	Asses of the People		
72	Asses of the People		
73	Asses of the People		
74	Asses of the People		
75	Asses of the People		
76	Asses of the People		
77	Asses of the People		
78	Asses of the People		
79	Asses of the People		
80	Asses of the People		
81	Asses of the People		
82	Asses of the People		
83	Asses of the People		
84	Asses of the People		
85	Asses of the People		
86	Asses of the People		
87	Asses of the People		
88	Asses of the People		
89	Asses of the People		
90	Asses of the People		
91	Asses of the People		
92	Asses of the People		
93	Asses of the People		
94	Asses of the People		
95	Asses of the People		
96	Asses of the People		
97	Asses of the People		
98	Asses of the People		
99	Asses of the People		
100	Asses of the People		

[illegible]

1

Bestelltelefon:

89 - 32 90 99 81

Fax: 090 2300000

Fax: 069 - 3290999

App	App Size	App Size	App Size
1	1.0 MB	1.0 MB	1.0 MB
2	1.0 MB	1.0 MB	1.0 MB
3	1.0 MB	1.0 MB	1.0 MB
4	1.0 MB	1.0 MB	1.0 MB
5	1.0 MB	1.0 MB	1.0 MB
6	1.0 MB	1.0 MB	1.0 MB
7	1.0 MB	1.0 MB	1.0 MB
8	1.0 MB	1.0 MB	1.0 MB
9	1.0 MB	1.0 MB	1.0 MB
10	1.0 MB	1.0 MB	1.0 MB
11	1.0 MB	1.0 MB	1.0 MB
12	1.0 MB	1.0 MB	1.0 MB
13	1.0 MB	1.0 MB	1.0 MB
14	1.0 MB	1.0 MB	1.0 MB
15	1.0 MB	1.0 MB	1.0 MB
16	1.0 MB	1.0 MB	1.0 MB
17	1.0 MB	1.0 MB	1.0 MB
18	1.0 MB	1.0 MB	1.0 MB
19	1.0 MB	1.0 MB	1.0 MB
20	1.0 MB	1.0 MB	1.0 MB
21	1.0 MB	1.0 MB	1.0 MB
22	1.0 MB	1.0 MB	1.0 MB
23	1.0 MB	1.0 MB	1.0 MB
24	1.0 MB	1.0 MB	1.0 MB
25	1.0 MB	1.0 MB	1.0 MB
26	1.0 MB	1.0 MB	1.0 MB
27	1.0 MB	1.0 MB	1.0 MB
28	1.0 MB	1.0 MB	1.0 MB
29	1.0 MB	1.0 MB	1.0 MB
30	1.0 MB	1.0 MB	1.0 MB
31	1.0 MB	1.0 MB	1.0 MB
32	1.0 MB	1.0 MB	1.0 MB
33	1.0 MB	1.0 MB	1.0 MB
34	1.0 MB	1.0 MB	1.0 MB
35	1.0 MB	1.0 MB	1.0 MB
36	1.0 MB	1.0 MB	1.0 MB
37	1.0 MB	1.0 MB	1.0 MB
38	1.0 MB	1.0 MB	1.0 MB
39	1.0 MB	1.0 MB	1.0 MB
40	1.0 MB	1.0 MB	1.0 MB
41	1.0 MB	1.0 MB	1.0 MB
42	1.0 MB	1.0 MB	1.0 MB
43	1.0 MB	1.0 MB	1.0 MB
44	1.0 MB	1.0 MB	1.0 MB
45	1.0 MB	1.0 MB	1.0 MB
46	1.0 MB	1.0 MB	1.0 MB
47	1.0 MB	1.0 MB	1.0 MB
48	1.0 MB	1.0 MB	1.0 MB
49	1.0 MB	1.0 MB	1.0 MB
50	1.0 MB	1.0 MB	1.0 MB
51	1.0 MB	1.0 MB	1.0 MB
52	1.0 MB	1.0 MB	1.0 MB
53	1.0 MB	1.0 MB	1.0 MB
54	1.0 MB	1.0 MB	1.0 MB
55	1.0 MB	1.0 MB	1.0 MB
56	1.0 MB	1.0 MB	1.0 MB
57	1.0 MB	1.0 MB	1.0 MB
58	1.0 MB	1.0 MB	1.0 MB
59	1.0 MB	1.0 MB	1.0 MB
60	1.0 MB	1.0 MB	1.0 MB
61	1.0 MB	1.0 MB	1.0 MB
62	1.0 MB	1.0 MB	1.0 MB
63	1.0 MB	1.0 MB	1.0 MB
64	1.0 MB	1.0 MB	1.0 MB
65	1.0 MB	1.0 MB	1.0 MB
66	1.0 MB	1.0 MB	1.0 MB
67	1.0 MB	1.0 MB	1.0 MB
68	1.0 MB	1.0 MB	1.0 MB
69	1.0 MB	1.0 MB	1.0 MB
70	1.0 MB	1.0 MB	1.0 MB
71	1.0 MB	1.0 MB	1.0 MB
72	1.0 MB	1.0 MB	1.0 MB
73	1.0 MB	1.0 MB	1.0 MB
74	1.0 MB	1.0 MB	1.0 MB
75	1.0 MB	1.0 MB	1.0 MB
76	1.0 MB	1.0 MB	1.0 MB
77	1.0 MB	1.0 MB	1.0 MB
78	1.0 MB	1.0 MB	1.0 MB
79	1.0 MB	1.0 MB	1.0 MB
80	1.0 MB	1.0 MB	1.0 MB
81	1.0 MB	1.0 MB	1.0 MB
82	1.0 MB	1.0 MB	1.0 MB
83	1.0 MB	1.0 MB	1.0 MB
84	1.0 MB	1.0 MB	1.0 MB
85	1.0 MB	1.0 MB	1.0 MB
86	1.0 MB	1.0 MB	1.0 MB
87	1.0 MB	1.0 MB	1.0 MB
88	1.0 MB	1.0 MB	1.0 MB
89	1.0 MB	1.0 MB	1.0 MB
90	1.0 MB	1.0 MB	1.0 MB

Art/Nr.	Produkt	Amiga
2500	3-PD-3, 7 Amps	
2501	Sat Legends	0
2502	Sat Trk	0
2503	Startpage 2	0
2504	Star Trek	0
2505	Star Empire	0
2506	Star Wars	0
2507	Star Wars	0
2508	Star Wars	0
2509	Star Wars	0
2510	Star Wars	0
2511	Star Wars	0
2512	Star Wars	0
2513	Star Wars	0
2514	Star Wars	0
2515	Star Wars	0
2516	Star Wars	0
2517	Star Wars	0
2518	Star Wars	0
2519	Star Wars	0
2520	Star Wars	0
2521	Star Wars	0
2522	Star Wars	0
2523	Star Wars	0
2524	Star Wars	0
2525	Star Wars	0
2526	Star Wars	0
2527	Star Wars	0
2528	Star Wars	0
2529	Star Wars	0
2530	Star Wars	0
2531	Star Wars	0
2532	Star Wars	0
2533	Star Wars	0
2534	Star Wars	0
2535	Star Wars	0
2536	Star Wars	0
2537	Star Wars	0
2538	Star Wars	0
2539	Star Wars	0
2540	Star Wars	0
2541	Star Wars	0
2542	Star Wars	0
2543	Star Wars	0
2544	Star Wars	0
2545	Star Wars	0
2546	Star Wars	0
2547	Star Wars	0
2548	Star Wars	0
2549	Star Wars	0
2550	Star Wars	0
2551	Star Wars	0
2552	Star Wars	0
2553	Star Wars	0
2554	Star Wars	0
2555	Star Wars	0
2556	Star Wars	0
2557	Star Wars	0
2558	Star Wars	0
2559	Star Wars	0
2560	Star Wars	0
2561	Star Wars	0
2562	Star Wars	0
2563	Star Wars	0
2564	Star Wars	0
2565	Star Wars	0
2566	Star Wars	0
2567	Star Wars	0
2568	Star Wars	0
2569	Star Wars	0
2570	Star Wars	0
2571	Star Wars	0
2572	Star Wars	0
2573	Star Wars	0
2574	Star Wars	0
2575	Star Wars	0
2576	Star Wars	0
2577	Star Wars	0
2578	Star Wars	0
2579	Star Wars	0
2580	Star Wars	0
2581	Star Wars	0
2582	Star Wars	0
2583	Star Wars	0
2584	Star Wars	0
2585	Star Wars	0
2586	Star Wars	0
2587	Star Wars	0
2588	Star Wars	0
2589	Star Wars	0
2590	Star Wars	0
2591	Star Wars	0
2592	Star Wars	0
2593	Star Wars	0
2594	Star Wars	0
2595	Star Wars	0
2596	Star Wars	0
2597	Star Wars	0
2598	Star Wars	0
2599	Star Wars	0
2600	Star Wars	0
2601	Star Wars	0
2602	Star Wars	0
2603	Star Wars	0
2604	Star Wars	0
2605	Star Wars	0
2606	Star Wars	0
2607	Star Wars	0
2608	Star Wars	0
2609	Star Wars	0
2610	Star Wars	0
2611	Star Wars	0
2612	Star Wars	0
2613	Star Wars	0
2614	Star Wars	0
2615	Star Wars	0
2616	Star Wars	0
2617	Star Wars	0
2618	Star Wars	0
2619	Star Wars	0
2620	Star Wars	0
2621	Star Wars	0
2622	Star Wars	0
2623	Star Wars	0
2624	Star Wars	0
2625	Star Wars	0
26		

Komplettpreislisen
ca. 1000 Hard- & Software-Produkten
PCs mit Vorort-Garantie
anfordern per Faxabruf
Fax: 089-329099-12 & -13
Schriftliche Anfragen bitte an die Zentrale!

Preise kalkuliert vor 4 Wochen. Änderungen möglich
 Bitte ggf. telefonisch Preis anfragen
 Versandkosten 8,- D 13 13, 18 US\$
 43 Computer GmbH
 Garching, Schallheimstr. 92
 Tel: 089-329099-81, Fax: 089-329099-90
 43 Computer GmbH
 Garching, Schallheimstr. 92, 80939 München
 Tel: 089-329099-81, Fax: 089-329099-90

Artikelbezeichnungen mit Legende:
 1080 Berlin 5, Monats- & Am Schallheimstr. 92
 Tel: 089-329099-81, Fax: 089-329099-90
 0-1080 Berlin, Friedrichstr. 17
 Tel: 2622193
 0-1080 Berlin, Schallheimstr. 92
 Tel: 089-329099-81, Fax: 089-329099-90
 0-1080 Berlin, Schallheimstr. 92
 Tel: 089-329099-81, Fax: 089-329099-90
 0-1080 Berlin, Schallheimstr. 92
 Tel: 089-329099-81, Fax: 089-329099-90
 0-1080 Berlin, Schallheimstr. 92
 Tel: 089-329099-81, Fax: 089-329099-90
 0-1080 Berlin, Schallheimstr. 92
 Tel: 089-329099-81, Fax: 089-329099-90
 0-1080 Berlin, Schallheimstr. 92
 Tel: 089-329099-81, Fax: 089-329099-90
 0-1080 Berlin, Schallheimstr. 92
 Tel: 089-329099-81, Fax: 089-329099-90
 0-1080 Berlin, Schallheimstr. 92
 Tel: 089-329099-81, Fax: 089-329099-90
 0-1080 Berlin, Schallheimstr. 92
 Tel: 089-329099-81, Fax: 089-329099-90
 0-1080 Berlin, Schallheimstr. 92
 Tel: 089-329099-81, Fax: 089-329099-90
 0-1080 Berlin, Schallheimstr. 92
 Tel: 089-329099-81, Fax: 089-329099-90
 0-1080 Berlin, Schallheimstr. 92
 Tel: 089-329099-81, Fax: 089-329099-90
 0-1080 Berlin, Schallheimstr. 92
 Tel: 089-329099-81, Fax: 089-329099-90
 0-1080 Berlin, Schallheimstr. 92
 Tel: 089-329099-81, Fax: 089-329099-90
 0-1080 Berlin, Schallheimstr. 92
 Tel: 089-329099-81, Fax: 089-329099-90
 0-1080 Berlin, Schallheimstr. 92
 Tel: 089-329099-81, Fax: 089-329099-90
 0-1080 Berlin, Schallheimstr. 92
 Tel: 089-329099-81, Fax: 089-329099-90
 0-1080 Berlin, Schallheimstr. 92
 Tel: 089-329099-81, Fax: 089-329099-90
 0-1080 Berlin, Schallheimstr. 92
 Tel: 089-329099-81, Fax: 089-329099-90
 0-1080 Berlin, Schallheimstr. 92
 Tel: 089-329099-81, Fax: 089-329099-90
 0-1080 Berlin, Schallheimstr. 92
 Tel: 089-329099-81, Fax: 089-329099-90
 0-1080 Berlin, Schallheimstr. 92
 Tel: 089-329099-81, Fax: 089-329099-90
 0-1080 Berlin, Schallheimstr. 92
 Tel: 089-329099-81, Fax: 089-329099-90
 0-1080 Berlin, Schallheimstr. 92
 Tel: 089-329099-81, Fax: 089-329099-90
 0-1080 Berlin, Schallheimstr. 92
 Tel: 089-329099-81, Fax: 089-329099-90
 0-1080 Berlin, Schallheimstr. 92
 Tel: 089-329099-81, Fax: 089-329099-90
 0-1080 Berlin, Schallheimstr. 92
 Tel: 089-329099-81, Fax: 089-329099-90
 0-1080 Berlin, Schallheimstr. 92
 Tel: 089-329099-81, Fax: 089-329099-90
 0-1080 Berlin, Schallheimstr. 92
 Tel: 089-329099-81, Fax: 089-329099-90
 0-1080 Berlin, Schallheimstr. 92
 Tel: 089-329099-81, Fax: 089-329099-90
 0-1080 Berlin, Schallheimstr. 92
 Tel: 089-329099-81, Fax: 089-329099-90
 0-1080 Berlin, Schallheimstr. 92
 Tel: 089-329099-81, Fax: 089-329099-90
 0-1080 Berlin, Schallheimstr. 92
 Tel: 089-329099-81, Fax: 089-329099-90
 0-1080 Berlin, Schallheimstr. 92
 Tel: 089-329099-81, Fax: 089-329099-90
 0-1080 Berlin, Schallheimstr. 92
 Tel: 089-329099-81, Fax: 089-329099-90
 0-1080 Berlin, Schallheimstr. 92
 Tel: 089-329099-81, Fax: 089-329099-90
 0-1080 Berlin, Schallheimstr. 92
 Tel: 089-329099-81, Fax: 089-329099-90
 0-1080 Berlin, Schallheimstr. 92
 Tel: 089-329099-81, Fax: 089-329099-90
 0-1080 Berlin, Schallheimstr. 92
 Tel: 089-329099-81, Fax: 089-329099-90
 0-1080 Berlin, Schallheimstr. 92
 Tel: 089-329099-81, Fax: 089-329099-90
 0-1080 Berlin, Schallheimstr. 92
 Tel: 089-329099-81, Fax: 089-329099-90
 0-1080 Berlin, Schallheimstr. 92
 Tel: 089-329099-81, Fax: 089-329099-90
 0-1080 Berlin, Schallheimstr. 92
 Tel: 089-329099-81, Fax: 089-329099-90
 0-1080 Berlin, Schallheimstr. 92
 Tel: 089-329099-81, Fax: 089-329099-90
 0-1080 Berlin, Schallheimstr. 92
 Tel: 089-329099-81, Fax: 089-329099-90
 0-1080 Berlin, Schallheimstr. 92
 Tel: 089-329099-81, Fax: 089-329099-90
 0-1080 Berlin, Schallheimstr. 92
 Tel: 089-329099-81, Fax: 089-329099-90
 0-1080 Berlin, Schallheimstr. 92
 Tel: 089-329099-81, Fax: 089-329099-90
 0-1080 Berlin, Schallheimstr. 92
 Tel: 089-329099-81, Fax: 089-329099-90
 0-1080 Berlin, Schallheimstr. 92
 Tel: 089-329099-81, Fax: 089-329099-90
 0-1080 Berlin, Schallheimstr. 92
 Tel: 089-329099-81, Fax: 089-329099-90
 0-1080 Berlin, Schallheimstr. 92
 Tel: 089-329099-81, Fax: 089-329099-90
 0-1080 Berlin, Schallheimstr. 92
 Tel: 089-329099-81, Fax: 089-329099-90
 0-1080 Berlin, Schallheimstr. 92
 Tel: 089-329099-81, Fax: 089-329099-90
 0-1080 Berlin, Schallheimstr. 92
 Tel: 089-329099-81, Fax: 089-329099-90
 0-1080 Berlin, Schallheimstr. 92
 Tel: 089-329099-81, Fax: 089-329099-90
 0-1080 Berlin, Schallheimstr. 92
 Tel: 089-329099-81, Fax: 089-329099-90
 0-1080 Berlin, Schallheimstr. 92
 Tel: 089-329099-81, Fax: 089-329099-90
 0-1080 Berlin, Schallheimstr. 92
 Tel: 089-329099-81, Fax: 089-329099-90
 0-1080 Berlin, Schallheimstr. 92
 Tel: 089-329099-81, Fax: 089-329099-90
 0-1080 Berlin, Schallheimstr. 92
 Tel: 089-329099-81, Fax: 089-329099-90
 0-1080 Berlin, Schallheimstr. 92
 Tel: 089-329099-81, Fax: 089-329099-90
 0-1080 Berlin, Schallheimstr. 92
 Tel: 089-329099-81, Fax: 089-329099-90
 0-1080 Berlin, Schallheimstr. 92
 Tel: 089-329099-81, Fax: 089-329099-90
 0-1080 Berlin, Schallheimstr. 92
 Tel: 089-329099-81, Fax: 08

**Komplettpreislisten mit
ca. 1000 Hard- &
Software-Produkten und
PCs mit Vorort-Garantie
anfordern per Faxabruf
Fax: 089-329099-12 & -1
Schriftliche Anfragen
bitte an die Zentrale!**

Preise kalkuliert vor 4 Wochen. Änderungen möglich
Bitte ggf. telefonisch Preis erfragen
Versandstraße 18 • 12 • 13 • 13 Uhr
AS Computer GmbH

0946 Garsching, Schellheimer Str. 82
Tel.: 089-32599981, Fax: 089-32599990
ng.de@nahrungsmittel-und-vorwaerth.de
www.nahrungsmittel-und-vorwaerth.de

ANTHONY J. MARRAS

1980 Berlin 57, Marktstr. 8, Am Schiffbauerdamm

© 2000 Blackwell Science Ltd

1997, 1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 26

0-40000 Halle, Universitätsring

Tel. & Fax: 23563155

Y.Y. Chen 4001816; E-mail: 36056577@163.com

1999: 1050. Zöfelcher Str. 102.

Tel: 0021 - 420153, Fax: 0021 - 415995

Frankfurt 71, Bruckfeldstr. 34

Wiederholungsdruck: 1000 Stück

St. Martin 1, Buchsbergstr. 30

Tel: 0791 - 616200, Fax: 0795 - 615500

1990 München 80, Stalitzstr. 3.

Tel: 080-0960346, Fax: 080-0960347
www.Chemtec.co.uk Email: sales@chemtec.co.uk

Tel: 090-7207054 Fax: 090-7207055

Page 10 of 10

10

10



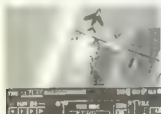
—

1

100

Eine weitere entscheidende Runce auf dem Soundkartenmarkt hat begonnen. Alle großen Hersteller, Roland und Creative Labs eingeschlossen, entwickeln oder liefern bereits Soundkarten einer neuen Generation. Die Grundbedingung um dem neuen Sound-Standard zu entsprechen, ist die Sampling-Möglichkeit in CD-Qualität (Stereo mit 44,1 kHz Samplingrate bei 16 Bit Tiefe).

Unter Simulat onsfans ist der Gravis PRO Joystick der kanadischen Firma Advanced Gravis Computer Technology längst zu einem stehenden Begriff geworden. Um so interessanter ist Gravis neue UltraSound, mit der sich Gravis zum erstenmal auf musikalischen Parkett traut. In Zusam-



Chuck Yeager in Surround Sound - Electronic Arts rüstete das Fliegerepos nachträglich mit dem UltraSound-Treiber aus

menarbeit mit dem amerikanischen Computer-Audio-Unternehmen Forte bastelte man an einem neuen Soundkarten-Konzept. Das Ergebnis der fast zweijährigen Entwicklungsarbeit kann sich sehen oder besser hören lassen. Die Grundvoraussetzung um den Fuß in den anspruchsvollen Soundkartenmarkt zu bekommen, erfüllt die 16-Bit-Steckkarte spielend. In CD-Qualität sampelt die UltraSound mit bis zu 48 kHz. Auch musikalisch schlug Gravis eine neue Richtung ein. Gleich 32 Stimmen

16 Bit CD Quality ULTRASOUND PC Sound Board

Die Karten werden neu gemischt: Wenn Altmeister Gravis eine Soundkarte herausbringt, kann man nur Augen und Ohren aufsperrern.

wurden der UltraSound eingerichtet. Dabei werden die Töne nicht über die "berauschende" FM-Synthese erzeugt, sondern im glasklaren Wave-Table-Verfahren aus dem Speicher abgerufen. Das Grundprinzip des Wave-Table-Verfahrens ist, daß erst ein Musikinstrument gesampelt wird und dann der Ton in verschiedenen Variationen aus dem Speicher abgespielt werden kann. Da der Originalton bereits vorliegt und nicht erzeugt werden muß, ist maximale Wiedergabequalität gegeben. Die Musikinstrumente können selbst gesampelt werden und so ein ganz eigenes Orchester zusammengestellt werden. Standardmäßig ist die UltraSound mit 256 KByte

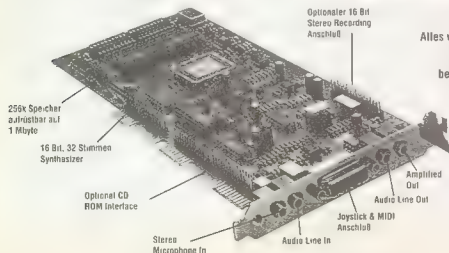
dynamischen RAM-Speicher bestückt. Bei Bedarf ist der Speicher der Soundkarte bis maximal 1 MByte aufrüstbar.

Außerdem beherrscht die UltraSound ein sogenanntes Multitracking-Verfahren, dadurch besteht bereits hardwaremäßig die Möglichkeit über zwei DMA-Kanäle jeweils Samples und Musik abzumischen. Für "richtige" Musiker ist eine Standard-Midi-Schnittstelle integriert, die dem Industriestandard 6850 entspricht. Damit wurde auch der Kompatibilität zu den herkömmlichen Standards (AdLib, Soundblaster) und den MPC-(Multimedia)Erweiterungen Rechnung getragen. Größtes Problem der UltraSound ist die Kompatibilität zur Soundblaster. Ein mitgelieferter Treiber soll auch unsauber programmierten Spielen, die direkt hardwaremäßig auf die Soundblasterregister zugreifen, UltraSound Töne beibringen. Dies klappt leider noch nicht bei allen Spielen, laut Gravis arbeitet man an einem Treiber, der auch diese letzten Tonallüren beseitigt. Joystickbenutzer werden sich über den integrierten Joystickport freuen, der dem alten Gravis-Standard entspricht. Die UltraSound ist für den Anschluß eines CD-ROM-Laufwerks vorbereitet. Beim Schnelleinbau wird die UltraSound über Jumper und

Gravis Ultra Sound 3D

Verdutzte Gesichter unter den Messebesuchern der CES? Eindeutig kam fröhliches Vogelgezwitscher aus einer hinteren Ecke, doch kein Vogel war im Raum. Unüberhörbar flog der imaginäre Vogel über die Köpfe der Zuhörer hinweg. Die Lösung des Problems: Hinter den Kulissen arbeitete eine Gravis UltraSound 3D. Durch ein neues Verfahren, das im englischen "convolu-

tion" genannt wird, kann ein dreidimensionales Klangfeld erzeugt werden. Dadurch sind gerade in Simulationen überzeugende Effekte möglich. Erste Impressionen konnten in einer frisch getunten Chuck Yeager-Version erfolgen werden. Die Spezialvariante der UltraSound wird mit einem Kopfhörerster und einem 512 KByte großen Speicher geliefert.



Alles was das Herz begehrt, die UltraSound befriedigt auch gehobene Ansprüche.

einen Softwaretreiber (Eure Handlungen werden durch Sprachausgabe begleitet) installiert. Das passende Sample-Programm zur Karte heißt Ultra Sound Studio 8 und hegt der Packung bei. Das Windows-orientierte Programm sieht nicht nur gut aus, sondern erfüllt auch seinen Zweck hervorragend. Zur Ausstattung gehören Beispiel-Files im Film, Midi- und Sample-Format und das bekannte Gravis-Joystick-Kalibrierprogramm. In Deutschland vertreibt Logi die UltraSound mit deutschem Handbuch für einen Preis von ca. 450 Mark.

POWER-TIPS



ZUM SAMMELN!

Heft

4/93

Power-Tips

Computerspieletips

4 D-Sports-Driving	70
BC-Kid	70
Comanche	79
Goblins 2	67
Inca	62
Star Control 2	62
The Incredible Mashine	80
The lost Files of Sherlock Holmes	76
Tiny Slveeks	62
Ultima 7 -	
The Black Gate	62
Wizardry 7 - Crusaders of the Dark Savant	62

Videospieletips

Ecco the Dolphin (MD)	88
Jimmy Connors Pro	
Tennis Tour (SNES)	89
Lotus Turbo Challenge (MD)	88
NHLPA Hockey (SNES)	86
Prince of Persia (SNES)	89
Skulljagger (SNES)	88
Sonic 2 (MD)	82
Super Mano Land 2 (GB)	88
Tiny Toon Adv. (SNES)	88
Wing Commander (SNES)	88
World of Illusion (MD)	87

Clue Book

Planet's Edge, Teil 1	90
-----------------------	----

Verlag Markt & Technik
Redaktion Power Play
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Inka

Problemlose Raunkämpfe und ein sorgenfreies Leben verspricht der Tip von Rene Pfeiffer aus Muhlacker. Ist der Feind Euch zu sehr auf die Pelle gerückt, einfach STRG-ALT-SHIFT gleichzeitig drücken und Ihr habt wieder volle Energie.

Tiny Skweeks

Von Michael Reineke aus Lüdigenhausen stammen die hundert Levelcodes für Loriels Amiga-Puzzler.

Tiny Skweeks - Amiga -	Level Code
Level Code	
000 ADJACES	050 NORRISC
001 GASTAND	051 PERMIT
002 GROIDEN	052 DYSDEN
003 BUDAK MC	053 DURGAST
004 PPTL SHA	054 ODORCAUS
005 INTRIA A	055 PEASCHAN
006 BOTCEPA	056 ARCKOFFE
007 OCTANWA	057 LBBLOCK
008 CODRUPP	058 NODUOPH
009 RAWBSKIT	059 CUBEDALE
010 TANGVILI	060 TROITACS
011 DENXJOIN	061 XYLWIRE
012 VAMTHEIA	062 SCINUMT
013 UNPASUBO	063 EUGERNE
014 LANDPAPY	064 ERUPLOT
015 PREPPAND	065 MURSHIP
016 NIFESAIL	066 NUBHOMD
017 BROCLINDI	067 PORTCARO
018 BUSKULLI	068 CHARGEDA
019 LOGIMAWA	069 INEPAC
020 TUGAL	070 PAPEPMA
021 TRF EME	071 PREAPREP
022 ZONY HHO	072 CAL ZION
023 FENDLIN	073 HENDWOOD
024 NEGAPOLY	074 AGENTON
025 PETRACCE	075 LANDUVO
026 GRENENCA	076 KNOGAT
027 LACWMT	077 KRL LL
028 HEND JTH	078 GUTSST
029 FAPYEPID	079 KALAA JE
030 CACTUM	080 TEL LIA
031 ETHIGAN	081 WELTAD
032 INLAONC	082 GRATERA
033 INTEA CA	083 P LNOIT
034 MASTWOL	084 EPTA FTA
035 ABROING	085 FELCJNE
036 PA Y HMA	086 BADIVELL
037 ECLOWHIP	087 PATIBEEF
038 GROIMPO	088 TITASACU
039 CUSACUBA	089 RUPURAPR
040 DCLDROL	090 MASTERP
041 SEMPUNDE	091 QUARFELD
042 UNHUSCHO	092 GRIFSIDE
043 LEGAMURA	093 WILTURNI
044 ANKATECA	094 DOWNINSU
045 LAUSMAGA	095 UNLIISOP
046 PALSDYSS	100 MUAD DIB
047 BROCRYSF	
048 PORRURDE	
049 UIGUAPER	

Star Control 2

Eines der größten Probleme in Paul Reiches Science-fiction-Mär ist der nur spärlich fließende Geldnachschub. Antoni Cherif aus Münster versorgt Euch mit Nachschub. Man geht in der Starbase auf "Outfit Starship" und verkauft



Es ist passiert, Wizardry 7 ist gelöst. In der aktuellen und den nächsten Ausgaben werden wir Euch deshalb mit einer Komplettlösung versorgen. Das Schöne daran - Marco Feikert hat sein Kunstwerk so aufgebaut, das noch genug Denkarbeit für Euch übrig bleibt. Übrigens: Immer mehr von Euch schicken ihre Texte auf Diskette an uns. Diese höchst erfreuliche Entwicklung erspart uns viel Arbeit und Ihr erspart Euch längere Wartezeiten, bis Euer Tip an die Reihe kommt. Weiter so! In der nächsten Ausgabe werden wir mit dem Abdruck

eines neuen Clue-Books beginnen. Da die Auswahl inzwischen riesengroß ist, wären wir über Feedback von Euch sehr dankbar. Wenn Ihr also einen speziellen Wunsch habt oder wenn es ein Spiel gibt, das Ihr absolut nicht schaft - Postkarte an uns schreiben und ab in den Briefkasten. Wir werden sehen was sich machen läßt!

Viel Spaß wünscht

Volker

alle Module, die man besitzt. Anschließend kauft man alle Planetenlander auf und verkauft sie sofort wieder. Der Geldbetrag nimmt zu und das Schöne daran: Ihr könnt diese Aktion so oft ausführen wie Ihr wollt

lin nach dem anderen Päckchen, bekommen wir ein neues Präsent. Immer weiterfragen und wir bekommen alle Zauberzutaten und anschließend jeweils 75 Goldstücke.

Ultima 7 - The Black Gate

Markus Walz aus Schöbüll/Halebüll ist Folgendes passiert. Batlin gab ihm gerade den Auftrag, ein Päckchen zur Fellowship-Branch nach Minoc zu bringen. Avatar Markus wollte sich gerade nach den Äpfeln erkundigen, die er vorher "ge-nascht" hatte, als ihm Batlin noch ein Päckchen anbietet. Er vertraut also das bereits vorhandene Päckchen im Rucksack, damit er seine Hände wieder frei hat. Fragen wir Bat-



Wizardry 7 - Crusaders of the dark Savant

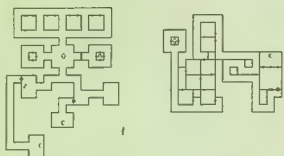
POWER PLAY proudly presents: Die Lösung! Marco Feikert aus Kaiserslautern hat in Nacht- und Wochenendschichten das fast Unmögliche geschafft: Eine Kom-

plettlösung für Sir Tech's Rollenspielhammer. Wir gratulieren und überweisen umgehend 777 Mark auf sein Ritterkonto. Leider müssen wir seine Mamtutlösung über mehrere Ausgaben verteilen - Andere wollen schließlich auch noch zum Zuge kommen

Allgemeines

- Es ist sehr von Nutzen, oft den Beruf zu wechseln. Zum einen steigen bei den Charakteren die Hilfpunkte, zum anderen die Magiepunkte. Sind mehr als 400 000 Experience Points nötig, um einen Level aufzusteigen, sollte ein Wechsel des Berufes unbedingt erfolgen. Auch sollte man nicht davor zurückschrecken einen Samurai/Ninja/Monk etc. kurzzeitig wieder zu einer niedrigeren Berufs-kategorie wechseln zu lassen, da damit Magiepunkte wieder ein Magiepunkten erhalten.
- Unbedingt die Krijitsu-Fähigkeit bei Monks/Ninja/Samurais ausbauen, da nur diese Critical Hits ermöglichen.
- Einen Fighter/Lord sollte man in der Party haben, da er gegen Ende des Spieles sehr viel Schaden zufügen kann und für diese Klasse ein paar gute Rüstungen und Waffen zu finden sind. Alle anderen Charaktere sollte sich gegen Ende bei Samurai/Monk/Ninja-Berufen einfinden
- Sobald ein Barde im Musik Skill 100 Punkte erreicht hat, kann auch dieser den Beruf wechseln, da er weiterhin Musikinstrumente benutzen kann (Allerdings können keine mehr in Shops erworben werden)
- Der Artifacts Skill kann gut durch den Identity Skill ersetzt werden. Genau dasselbe gilt für Skullduggery, welches den Knock-Knock Skill ersetzt - Schwimmen und Klettern (Eigenschaften) müssen nur einen bestimmten Schwellwert überschreiten (ca. 20-30), dann werden sie automatisch, durch entsprechendes Training, erhöht.
- Der Charakter, welcher das Mapping Kit besitzt, sollte unbedingt den Mapping Skill lernen
- Es empfiehlt sich, bevor man dem eigentlichen Spielverlauf folgt, erst mal die Landschaft zu erkunden, um so seine Charaktere aufzubauen. Andernfalls könnte man recht schnell, bei Verfolgung des regulären Spielverlaufes, auf zu schwere Monster treffen
- Sind Kisten leer, war eine andere Monstergruppe schon vorher da. Wichtige Gegen-





Hranger Dungeon Level 1

Hranger Dungeon Level 2



New City

C. Schnitzkisten
Z. Zauberkiste



Old City



Drage, Kerkhof, Zellen



Inkro, Z. Untergang

1. Kerkhof
2. Ausgang des inneren Sanctum
3. Zum 1. Untergang
4. Untergang mit Pfeil
5. Zugang zum inneren Sanctum
6. Zufahrt zum 1. Untergang
7. Zugang zum inneren Sanctum
8. Schnitzkiste
9. Zauberkiste

AUSTRIA HARD & SOFT

***** SPIELE FÜR *****

PC's AMIGA & ATARI ab 119,-

SUPER NINTENDO ab 679,- MEGA DRIVE ab 449,-

GAME BOY ab 319,- GAME GEAR ab 449,-

Riesenauswahl an Zubehör für alle gängigen Systeme!!!

Bestellservice rund um die Uhr!

A-4680 Haag am Hausruck, Marktplatz 12

Tel.: 07732/4159-0 Fax: 07732/4159-4

Die Profis bei Problemen mit schweren Rollenspielen

Lösungsservice Berry & Strothe

DEUTSCHE KOMPLETTLÖSUNGEN inkl. PLANE*

* Bei uns:

- Bei uns: 1. Einmalige
- Bei uns: 2. Einmalige
- Bei uns: 3. Einmalige
- Bei uns: 4. Einmalige
- Bei uns: 5. Einmalige
- Bei uns: 6. Einmalige
- Bei uns: 7. Einmalige
- Bei uns: 8. Einmalige
- Bei uns: 9. Einmalige
- Bei uns: 10. Einmalige

* Bei uns:

- Bei uns: 1. Einmalige
- Bei uns: 2. Einmalige
- Bei uns: 3. Einmalige
- Bei uns: 4. Einmalige
- Bei uns: 5. Einmalige
- Bei uns: 6. Einmalige
- Bei uns: 7. Einmalige
- Bei uns: 8. Einmalige
- Bei uns: 9. Einmalige
- Bei uns: 10. Einmalige

* Bei uns:

- Bei uns: 1. Einmalige
- Bei uns: 2. Einmalige
- Bei uns: 3. Einmalige
- Bei uns: 4. Einmalige
- Bei uns: 5. Einmalige
- Bei uns: 6. Einmalige
- Bei uns: 7. Einmalige
- Bei uns: 8. Einmalige
- Bei uns: 9. Einmalige
- Bei uns: 10. Einmalige

Bestellung rund um die Uhr bei:

Lösungsservice RICHARD BERRY

Poppenreuther Str. 33 D-41504 Krefeld

Tel.: 0917/7905102

GCS

Irmstrubelstr. 3-7 • 5300 Bonn

Tel. 0228 / 69 69 21 - 22
Fax 0228 / 63 08 72

Händlertelefon 0228 / 69 01 82
Händlerfax 0228 / 69 02 09

Mo. Fr. 10-13 u. 14-18 Uhr, Sa. 10-14 Uhr

Mailbox

• 24 Leitungen
• 1.200 - 14.400 Baud
• Tel. 0228 / 63 08 72
• 69 07 01
• ISDN 0228/6910701

Mainboard's

ISA 80486 • DX 3-7 • 64 KB • Cyrix 799, DM

EISA 80486 • 256 KB • Opt. DX2 66 • 1799, DM / DX 50 • 1569, DM / DX 33 • 1299, DM

ISA 80486 • 256 KB • Opt. DX2 66 • 1499, DM / DX 50 • 1249, DM / DX 33 • 999, DM

ISDN

Modems waren gestohlen!

Fossilrechner (über 7.500 cps)

ISDN PC Karte 2x 64 Kbits und V.110

• 1 MB/Mittel 4x schneller als Modem

• mit Bit Win • 100, DM

899,- DM* mit Bit DOS • 50, DM

Multimedia und Soundkarten

Roland Keyboard's

Roland LAPC-1 (MT 32 komp.) 795,- DM

Roland SCC 1 899,- DM

Roland MPU-401C T.1 299,- DM

PC Midi Card 259,- DM

SoundBlaster Pro 3 engl. 299,- DM

SoundBlaster Pro 4 deut. 299,- DM

AdLib Gold 1000 449,- DM

Ballade Sequencer 399,- DM

Ballade Sequencer 1 SCC-1 499,- DM

Cakewalk Pro 799,- DM

Cakewalk Pro Win 799,- DM

Encores 1179,- DM

VideoBaster 999,- DM

VideoBaster Plus 799,- DM

JPG-G 1 VideoBaster Plus 419,- DM

Weitere Multimedia-Produkte auf Anfrage

Radio PC Karte

• 8 Bit Karte (Glosser) • 299,- DM

• 8 Bit Karte (Glosser) • 299,- DM

• 8 Bit Karte (Glosser) • 299,- DM

• 8 Bit Karte (Glosser) • 299,- DM

• 8 Bit Karte (Glosser) • 299,- DM

• 8 Bit Karte (Glosser) • 299,- DM

• 8 Bit Karte (Glosser) • 299,- DM

• 8 Bit Karte (Glosser) • 299,- DM

• 8 Bit Karte (Glosser) • 299,- DM

• 8 Bit Karte (Glosser) • 299,- DM

CD's nur für Erwachsene:

(Abmischung von Erwachsenen)

Storm of 130,- DM

XXX Extreme 150,- DM

Ecstasy 179,- DM

PC-Pix 159,- DM

FAD-Erotic #1, #2 oder #3 119,- DM

FAD-Alle 5 Titel 299,- DM

Festplatten

Maxtor 213 MB 3 1/2" AT Bus 799,- DM

Seagate 450 MB 3 1/2" AT Bus 1.399,- DM

Seagate 675 MB 3 1/2" AT Bus 1.999,- DM

Seagate 1.05 GB 5 1/4" SCSI 2.599,- DM

Microplot 1.9 GB 5 1/4" SCSI 3.999,- DM

Telelink Modems IMS 08 mit BZT

Datsine V 32bis 899,- DM

Fastline V 32bis + FAX 1.099,- DM

Erlene C. Rader - 5.03 Auftr.-Kfz. (für 19.200)

nur in Verbindung mit Modem!

Seiweller Nibel 2500 15 DM TAE 2 DM

Fastsoftware Intellix 10 10 DM TAE 2 DM

Ergo-Deutsche 1000 15 DM TAE 2 DM

Anmietung von Bereichen

unserer Mailbox auf Anfrage!

- Update von Software und Betriebssystemen
- Hotline / Support / Ansgänge für Ihre Kunden
- Ansaufnahme für Außenstellen

Informieren Sie sich jetzt über die Möglichkeiten!



Inner Sanctum B
(Orchard Castle)



inner sanctum is
(Pichotte Castle)

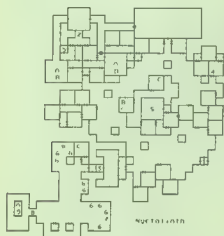


2. untergeordnet (ordnend) (asile)
(von Gefährdungsebene zu erreichen)

2008年10月1日



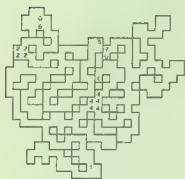
- 1) Loch im Boden
- 2) Schussloch
- 3) Lehen
- 4) Bruder Maser
- 5) Durchgang erscheint nach
Eingang des Beamerstrahls
- 6) Eingang zum Loch of Unheim
- 7) Ausgang des Loch of Unheim
- 8) letzter Teilung
- 9) Eingang von Munkharaona
- 10) Ausgang von Munkharaona
- 11) Schalter zur das Beamerstrahl
- 12) Stille und Eingang zum
Durchgang unter Munkharaona
- 13) Schweißstein



SHE TO LADY



- 1 NTERLOUNKE INACH FRIE SURCH 5P
2 WUF BACH FFIADHOF
3 EICE
4 HOPFSTANDP
5 LAY
6 PAFIUSIETFE SOUNE LWARDS
7 T HUSGONG
8 Z HUSGONG



Bygone writer: Susan Luth



Кіе́вський Націона́льний університе́т імені Шевче́нка

- 1: Zum Funkeffekt der Wicken
Pouerglobe
- 2: Öffnet Durchgang bei 3
- 3: Sieht 2
- 4: Wicken Pouerglobe
- 5: Öffnet, ist ein Läng, mit
Wicken und Läng Fall
nach durch den Läng
in diesen Läng Fall
- 6: Holy Wort
- 7: Größt Läng
- 8: Zuerst Läng

stände, die sich in diesen befinden, sind weiterhin im Spiel.

Es gibt auch positive Cursed Items, d.h. Gegenstände, die man ohne Zauberspruch Remove Curse, nicht mehr ablegen kann. Mit dem Identity Spell läßt sich das feststellen. Weiterhin werden Cursed Items NICHT abgelegt, falls man den Beruf wechselt. So können diese auch von Klassen benutzt werden für welche sie eigentlich nicht gedacht sind.

— In der Wilderness, abseits der befestigten Wege, findet



sich selten etwas Interessantes, außer natürlich vielen Monstern.

– Im späteren Spiel lassen sich im Grunde ALLE Türen (NICHT Fallgitter) mit einer guten Party aufbrechen.

– Schatzkisten kann man zur Not auch direkt öffnen, und dies solange wiederholen (altert Spielstand einladen), bis der entsprechende Trap Zauberspruch der Kiste (der zufällig ausgewählt wird), nicht so viel Schaden anrichtet

- Alle Gegenstände, die man NICHT verkaufen kann, sind nötig zur Beendigung des Spieles

- Personen, die man trifft, auf Hint ansprechen

- Kartenteile enthalten Hinweise, die man, unter Umständen, etwas später im Spiel benötigt

- Folgende Spells sind wichtig und man sollte sie unbedingt lernen (in loser Reihenfolge):
Cure Disease, Cure Poison, Heal Wounds, Stamina, Direction, Enchanted Blade, Armorplate, Magic Screen, Knock Knock, Fire Shield, Ice Shield, Levitate, Nuclear Blast, Word of Death, Resurrection, Bless, Cure Paralysis, HealHull, Identify, Remove Curse, Find Person (Hier hilft auch eine einzige entsprechende Schriftrolle, die man anwendet und danach wieder das vorher gespeicherte Spiel lädt.)

Die Lesser- und Greater
Wilds, die auf der Karte einge-
zeichnet sind, existieren wirk-
lich. Sie sind nur durch je einen
kleinen Zugang vom Meer aus
zu erreichen. Aber außer vie-
len, vielen Monstern findet man
dort nichts.

Das Spiel: Die folgende Beschreibung stellt keine Schritt-für-Schritt-Lösung dar, gibt aber die Lösungen zu allen Rätseln, auf die man im Spiel trifft. Viele Orte kann man nicht

Editorial Board
 William Fowler (Chair)



Zellehbschnitt und Kathodrat

in einem Zug durchspielen, sondern man muß vorher an anderen Orten noch Gegenstände organisieren.

Der Beginn

Man findet sich in der Wilderness westlich von New City wieder.

– Im Norden befindet sich das Orchideenfeld. Der Weg durch dieses stellt nur eine Abkürzung nach Dionysseus dar. Sind die Charaktere weit genug entwickelt, (z.B. der Mind Control Skill) dann läßt sich das Feld durchqueren, ohne daß gleich alle in tiefsten Schlaf versinken.

– Weiterhin findet man in dem Gebiet noch das Map Kit, welches den Automapper des Spieles darstellt.

– Im Südwesten vom Startpunkt befindet sich ein Anfängerdungeon, in welchem außer ein paar Monstern, ein paar Geheimtüren, einer Zauberquelle (Aufrischung von Hitpoints und Magicpoints) und einem Stück Pergament, auf welchem die Antwort zur Frage des Wächters, der am Stadteingang zu New City steht, nichts Spielrelevantes zu finden ist.



New City

– In den Waffenladen kommt man nur mit einem bestimmten Kodewort hinein, welches man im nördlichen Gasthof erfahren kann.

– Die Statue, südlich der Abtei, ist auch eine Untersuchung wert. In der Abtei nur einen Teil des Geldes spenden und siehe da, es ist ein Durchgang im Norden erschienen, der zu einer Zauberquelle führt. Unbedingt merken, was einem der Mönch erzählt.

– Spricht man den Mönch auf Holy Sacrament an, gelangt man zu einer guten Zauberquelle.

(Diese Sache erfährt man erst später im Spiel.)

– Im Südwesten befindet sich ein Magiaden, in welchem nur zu bestimmten Zeiten jemand zu finden ist. (Die Öffnungszeiten findet man in Dionysseus.)

– In der Bank befindet sich etwas, was einem die Tür zum Museum öffnet. Im Museum sollte man sich die Boat Map mal etwas näher ansehen. (Hat

aber Zeit bis später, bzw. bis man sie erworben hat.) Hat man die Geheimtür geöffnet, findet man das Boot. Zum Betrieb von diesem benötigt man noch den Wikum Powerglobe aus dem Dungeon unterhalb von Munkharama. (Das hat allerdings Zeit, bis man eine recht gute Party entwickelt hat.)

– Zwei Gebäude, das im Nordwesten (TRang) und das im Osten (Umpian), lassen sich nur von innen heraus öffnen. Sie sind später im Spiel durch Teleporter zu erreichen.

– Im Süden befindet sich die Condemned Area. Von dort erhält man Zutritt zur Old City. Um den Schlüssel zu erhalten, der dieses ermöglicht, sollte man den Ratkin in der Bibliothek auf Archives ansprechen. Diesen Tip erhält man später in den Ratkin Ruins.

– Auf dem Black Wafer, der sich nach Erforschung der Stadt bzw. des Anfängerdungeons im Besitz der Party befinden sollte, befindet sich die Kombination zur Öffnung der Gefängnistür, zur Not lassen sich auch alle Kombinationen durchprobieren. Im Gefängnis den Gorn Krieger befreien und die Schriftrolle von diesem mit-

2 x in München
1 x in Nürnberg

GAMES
WORLD

Computerspiele für:

Amiga Sega Mega Drive SUPER NES
Atari ST Lynx IBM Gameboy
C 64 CDTV Game-Gear CD-Rom

Landwehrstr. 32a/Ecke Schillerstr.
8000 München 2
Tel. (089) 557665

Mo-Fr 9-18.30 Uhr, Do 9-20.30 Uhr,
Sa 9-14.00 Uhr la Sa 9-16.00 Uhr

Landsberger Straße 135
8000 München 2
Tel. (089) 5022463

Mo-Fr 10-18.30 Uhr
Samstag 9-13 Uhr

Jakobsplatz 2
8500 Nürnberg
Tel. (0911) 203028

Mo 13-18 Uhr, Di-Fr 9-18 Uhr
Samstag 9-13 Uhr

Computershop und Gamesworld

nehmen. Man wird zum Orkore Castle geschickt.

— In das Gebäude gegenüber dem Gefängnis kommt man erst später, mit Hilfe der richtigen Zugangskarte (Control Card), hinein. Dort kann der Computer mit Hilfe der entsprechenden Verbindungseinheit (Comm Link Device) und dem Logicode (2x zu finden in Nyctalinh) benutzt werden. Der Logicode enthält den Klammerraff. Es empfiehlt sich auf amerikanische Tastaturbelegung zu schalten oder den Ascii-Code (Alt-6-4) im Zahlenfeld einzugeben. Im Computer sollte man (unter Personal Files) Namen aller im Spiel vorkommenden Personen eingeben, auch von solchen, auf die man noch nicht getroffen ist. Bei Eingabe eines bestimmten (wichtigen) Namens erscheint diese Person, und man erhält einen Codegeber und den Auftrag etwas zu finden (s.u.).

Außerhalb New City und Orkore Castle

— Die östliche Abzweigung der Kreuzung, nachdem man New City nach Osten hin verlassen hat, führt zum Eryn River und zu Brother TShober. Diesem das erzählen, was einem der Mönch in der Abtei in New City gesagt hat. Unbedingt merken was TShober von sich gibt und den Cable Trolley mitnehmen, mit welchem man den Fluß überqueren kann (Schwimmen geht auch).

— Orkore Castle findet man im Grunde leicht. Das große Feld (nördlich und dann westlich) der obigen Kreuzung nur gründlich absuchen. Dem Trupp, den man begegnet, die Schriftrolle geben, welche man von Captain Boengard im Gefängnis von New City erhalten hat.

— Wenn man sich im Castle etwas umsieht, findet man, früher oder später, auf einer unteren Etage, einen Schlüssel.

— Was mögen wohl alle Affen am liebsten essen? Sind keine mehr davon vorhanden, dann gibt es Nachschub beim Händler im Erdgeschoß von Dionysceus

— Auf das Outer Sanctum sollte man, mit Hilfe des Schildes den man gefunden hat, etwas Licht fallen lassen. Man darf nicht direkt vor dem Gitter stehen, sondern auf dem Feld davor.

In den folgenden Räumen findet man die Schlüssel zu den Gefängniszellen

— Dem König das erzählen, was einem der befreite Gorn

Krieger in New City gesagt hat. Man erhält einen Schlüssel, der zu einer Kiste mit einem Kartenteil führt

— Eine der Gefängniszellen enthält einen Geheimgang, der in das Inner Sanctum führt.



Tower of Bane Level 4



Tower of Bane Level 5



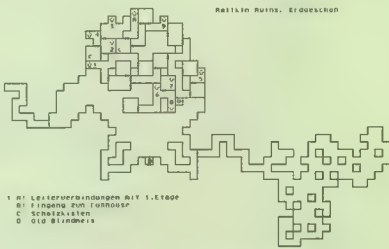
Tower of Bane Level 6



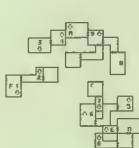
Tower of Bane oberster Level



Dammenehule



1 A: Leiterverbindungen mit 1. Etage
B: Eingang zum Turmhaus
C: Schatzkisten
D: Old Blindreis



Ratkin Ruins, 1. Etage

1 A: Leiterverbindungen mit dem Erdgeschoß
B: Berlins Shop
C: Schatzkisten
D: Gully
E: Treadoor zu Raum neben Old Blindreis
F: Stoppunkt beim Betreten der Ruins

Hier findet sich ein kleiner Baum, ein Tip, der nach Nyctalinh führt und ein Schlüssel, der das Gitter zu einer Zauberquelle im Orkore Castle öffnet. Nun kann man mit den Ratkin

Ruins fortfahren oder, da diese recht schwer sind, in Nyctalinh oder in Munkharama weiter spielen.

Ratkin Ruins

— Nördlich der Kreuzung zwi-



1. Golden Urn
2. Alter
3. Idol
4. Gei
5. Hauptausgang
6. Ausgang zu Level 2
7. Shop

Tower of Doh Level 1



1. Nagelknoten
2. Idol
3. Raum mit Lechern in Boden und schliessen
4. Fester mit offnungszeiten des Nagelknotens
5. Golden Urn

Tower of Doh Level 2



1. Gei
2. Lair of the Beast
3. Teleport nach 4
4. Siehe 3
5. Nagelknoten
6. Alter
7. Golden Urn
8. Zauberkugel

Tower of Doh Level 3

schen Nycalith und den Rattkin Ruins, befindet sich eine Lichtung, die von wandernden Bäumen besetzt ist. Nach einigen Kämpfen, die nicht leicht(!) zu bestehen sind, sollte man den gefundenen Baum aus Orkore Castle dort anwenden. Nun erhält man die Erlaubnis, die Rattkin Ruins zu betreten. – Sehr weit östlich in den Rattkin Ruins befinden sich ein paar Bäume, die einem den Eintritt, nach Beendigung obiger Tat, ermöglichen.

– Man trifft oft auf große Gruppen von Rattkins. Es empfiehlt sich Zaubersprüche, wie etwa Nuclear Blast, zu verwenden. – In der Wilderness, östlich der Rattkin Ruins, findet man nur Monsterhorden.

– Hat man Old Blindmeis gefunden, dann sollte man mal seinen Thief benutzen. So erhält man einen Ring, der einem den Zugang zu einem Shop öffnet, in welchen man vorher nicht hineinkam. Auch kann der Shopkeeper einem einiges erzählen. Weiterhin findet man noch einen weiteren Shop (Berte) mit einigen brauchbaren Waffen.

– Man erhält einen Tip auf den Rattkin in der Bibliothek von New City, welcher einem dann den Schlüssel zur Old City gibt (Archives). Dort findet man eine weitere Karte.

– Die Clownsnase (aus obigem Shop) sollte sich nun im Besitz der Party befinden, welche den Zugang zum Funhouse, das im Süden der Rattkin Ruins liegt, öffnet.

der Lösung auf drei "Ili", dann handelt es sich um einen Gegenstand, der nicht genau zu beschreiben war

Level 1 (Dorf, Brunnen, Riese)

Zuerst kauft Fingus die Flasche von den Alten, während Winkle versucht, die Salami zu stibitzen. Beim Brunnen füllt man dann die Flasche auf, und verschluckt mit ihr den Frosch. Mit dem Stein benutzt man dann den Mechanismus. Nachdem Fingus mit dem Zauberer gelabert hat, springt Winkle in den Schornstein und schon ist die Tür auf. Im Haus tritt Winkle auf den Schwanz und Fingus nimmt die Streichhölzer. Nun benutzt man die Flasche und Streichhölzer mit dem Kessel und wartet. Dann pustet man das Feuer aus, nimmt den Urkschlüssel, steckt diesen an die Uhr, dreht, und wirft mit einem Stein gegen den Vogel. Mit dem neuen Schlüssel öffnet man den Weinkeller.

Im Dorf gibt man dem Herrn die Blume, die man vorher mit Wasser begossen hat. Nun

katapultiert man Winkle aufs Dach und kauft die Wurst

Beim Riesen schlägt man mit der Salami der Henne eins über und bekommt ein Ei. Während Fingus mit der Salami den Hund ablenkt, geht Winkle an ihm vorbei und schlüpft durch den Baum. Daraufhin entzündet man ein Feuer, legt das Ei darauf und weckt damit den Riesen; gibt diesem die Wurst und den Wein und geht in

Level 2 (Graben, Kael, Vivalzart, Musikzimmer, Tom)

Fingus holt jetzt eine Bombe und, während er sie hält, zündet Winkle sie an. Dann holt Winkle eine Bombe und zündet sie an, während Fingus sie hält. Nun holt Fingus wieder eine Bombe und zündet sie an, während Winkle sie hält. Mit dem Magier reden.

Bei Kael weckt Winkle die Elfe mit Wasser. Nachdem Winkle Kael Wasser gegeben hat und auf dessen Geäst steht, stellt sich Fingus auf den Felsbrocken unter dem Ast. Einmal am Ast gerüttelt, und

schon befinden sich die beiden im Besitz einer Blume. Diese wirft man in den Stein und erhält Honig. Jetzt öffnet Winkle den Stein, woraufhin Fingus auf die Biene springt. Er gibt der Elfe den Honig und nimmt den Pilz. Er gibt diesen an Vivalzart.

Im Haus nimmt Winkle einen Wurm. Fingus stellt sich auf die Plattform unter dem Geier, Winkle drückt den Knopf, und, während Fingus am Fleisch hängt, wirft Winkle dem Geier den Wurm zu. Das Fleisch gibt man dem Piranha und daraufhin erhält man einen Knochen. Winkle gibt den Pilz in die Maschine und Fingus betätigt sie. Danach stellt sich Fingus auf den Mülleimer und Winkle gibt den Knochen an Vivalzart. Beide füllen nun das tropfende Ellixir in die Flasche und landen bei den Musikern.

Winkle greift durch den Scheinwerfer, steckt den Schlagstock an den Fangstrumpf und erhält ein Fangnetz. Nun sollte Fingus auf der Feder springen, während Winkle durch den Scheinwerfer greift. Nun sollten beide auf der Feder springen. Dann dichtet Winkle das Rohr mit der Wäscheklammer ab. Nun geht Fingus zum Gitarrenspieler, Winkle springt ins Loch und fängt die Note des Gitarrenspielers mit dem Netz. Winkle bläst mit der Fahrradpumpe den Saxophonisten auf, während Fingus sich die Stechrücke mit dem Netz schnappt. Jetzt bläst Fingus den Saxophonisten auf und Winkle schnappt sich die Note. Nun steckt Winkle die Mücke durch den Scheinwerfer und Fingus erhält die letzte Note.

Bei Tom wirft man den Ball mit dem Stein herunter. Winkle muß nun in das Haus des Balljungen. Während dieser herausgeht, geht Fingus in das obere Haus. Nun gibt Fingus den Ball an den Basketballspieler. Während der Ball auf dem Korb hüpft, muß Winkle in den Korb springen. Nachdem man mit dem Bürgermeister und Tom geredet hat, wirft Winkle die Melodie in die unterste Tür und schon hat man die Sanduhr.

Schnell die Sanduhr in den Graben, durchs Loch geschlüpft und schon ist man in.

Level 3 (Wachmannschaft, Schmied, Brunnen)

Bei der Wachmannschaft weckt Winkle Krusty. Während das Maul auf ist, schnappt Fingus sich den Kaugummi. Einer steckt diesen in das Schloß



Goblins 2

Fingus, Winkle und Stefan Weitzel aus Ingelheim haben alle neun Mammutaufgaben souverän gelöst. Solltet ihr in

UNGERER
Hard- und Softwareversand - Farbbandrecycling, Hardwareversorgung
Telefon + Fax: 089/3144693 - BTX: 0893144693
Jede PD-Disk für Amiga und Atari ST nur 1,11 DM, Jede 3.5" PD-Disk für MS-DOS nur 2,50 DM

HAUFENWEISE SONDERPREISE

SOFTWARE Computer

Game	Amiga	PC	ST	CD
Amiga-Magazin	1,11	1,11	1,11	1,11
Amiga-Software	1,11	1,11	1,11	1,11
Amiga-Hardware	1,11	1,11	1,11	1,11
Amiga-Books	1,11	1,11	1,11	1,11
Amiga-Magazin	1,11	1,11	1,11	1,11
Amiga-Software	1,11	1,11	1,11	1,11
Amiga-Hardware	1,11	1,11	1,11	1,11
Amiga-Books	1,11	1,11	1,11	1,11

Konsolen & Handhelds

Game	Amiga	PC	ST	CD
Amiga-Magazin	1,11	1,11	1,11	1,11
Amiga-Software	1,11	1,11	1,11	1,11
Amiga-Hardware	1,11	1,11	1,11	1,11
Amiga-Books	1,11	1,11	1,11	1,11
Amiga-Magazin	1,11	1,11	1,11	1,11
Amiga-Software	1,11	1,11	1,11	1,11
Amiga-Hardware	1,11	1,11	1,11	1,11
Amiga-Books	1,11	1,11	1,11	1,11

Hardware

Alle Preise sind netto, zuzüglich Versandkosten und MwSt. Bei Abnahme von 100 Stück oder mehr sind Sonderpreise vereinbar.

KOSTENLOS DIE KREBS- VORSORGE- UNTERSUCHUNG

Zeit bedeutet Leben. Früherkennung bedeutet frühzeitig handeln zu können. Sie sollten sich 1 x im Jahr die Zeit für die kostenlose Früherkennung nehmen. Für Frauen ab 20 Jahren und Männer ab 45 Jahren. Dem Leben zuliebe. Deutsche Krebshilfe.



ESSER-SOFT KÖLN

Inf. U. Str. 55

AMIGA PC		AMIGA PC	
Archer MacLeans Pool	81,-	Legends of Valour, DV	84,-
BAT 2, DV	82,-	Lernmings 2, DV	86,-
BC Kid, DA	51,-	Links	70,-
Burning Steel, DV	87,-	Links 386 PRO	92,-
Car & Driver, DA	79,-	Links Course Mauna Kea	14,-
Chase Engine, DA	51,-	Lounheert, DA	79,-
Comanche, DV	84,-	Mad TV Data Disk, DV	23,-
Combat Classics DA	88,-	Might & Magic 4, DV	87,-
Crazy Cars 3, DA	88,-	Onix, DV	59,-
Dark Seed, DV	72,-	P. J. 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100	59,-
Dan Schwarze Age, DV	72,-	Paradise, DA	78,-
Daughter of Neptune, A	71,-	Quadrant, DA	71,-
Dynatech, DV	76,-	Streetfighter 2, DA	80,-
F-15 Strike Eagle 3, DA	82,-	Strike Commander, DA	77,-
Fantastic Worlds, DA	73,-	Tank Force, DA	92,-
Formula One GP, DA	78,-	Ultimate Underworld 2, DA	78,-
Gunship 2000, DA	80,-	Wargames, DV	61,-
Gunship 2000 Scenario	80,-	Wayne Gretzky 3, engl	87,-
Harrier Jump Jet, DA	84,-	WWF 2, DA	61,-
History Line, DV	71,-	X Wing, engl	87,-
Incredible Machine, DV	87,-	Yamaha Sweet-14GA	229,-
Indiana Jones 4, DV	84,-	Yamaha Sweet-14GA	229,-
Jimmy White Snooker, DA	71,-	Yamaha Sweet-14GA	229,-
KGB, DV	83,-	Yamaha Sweet-14GA	229,-
Kings Quest 6, DV	84,-	Yamaha Sweet-14GA	229,-
Leeds United, DA	48,-	Yamaha Sweet-14GA	229,-
Legend of Kyrandia, DV	68,-	Yamaha Sweet-14GA	229,-

* bei Drucklegung des Magazins noch nicht lieferbar

Wir überzeugen durch Service!

Ebenfalls im Angebot:
Anwendersoftware für AMIGA.

ESSER-SOFT KÖLN	Telefon : 0221 / 58 61 17
Goldfasanenweg 14	Telefax : 0221 / 58 49 46
5000 Köln 30	BTX : ESSER/SOFT

Versandkosten: Bei Vorkasse DM 7,00/- bei Nachnahme Post DM 10,00/-
UPS DM 13,00/- Ausland nur Vorkasse per EC Scheck DM 17,00/-
Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten

und hat damit einen Abdruck Winkle legt die Mayonnaise auf den Boden unter der Maske. Jetzt springt Fingus von der Plattform aus drauf. Während der Wachsoldat abgelenkt ist, nimmt Winkle sich den Degen.

Dem Schmied gibt man den Abdruck und den Degen. Winkle sollte sich auf den Hocker stellen und dem Gnom mit dem Stab die Zunge herausstrecken. Während dieser versucht, Winkle mit dem Stab zu treffen, hängt sich Fingus an diesen. Nachdem Fingus auf den Blasebalg gesprungen ist, geht er zum Schmied, nimmt Schlüssel und Amboß und geht zum Gnom, der das Fleisch besitzt. Während Winkle dem Gnom Mayonnaise gibt, kann sich Fingus mit Hilfe des Hockers ein Stück Fleisch holen.

Bei den Wachsoldaten gibt man dem Gnom mit den Zähnen das Fleisch. Danach öffnet man den Schrank und holt mit beiden Goblins je eine Taucherausrüstung.

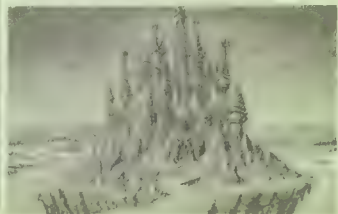
Beim Brunnen geht Winkle in den Tunnel und läßt die Tür sichtbar werden. Danach hebt er die Axt hoch. Fingus muß jetzt den Knopf bei der Axt drücken. Fingus geht in den Tunnel und während sich das Maul bewegt, geht Winkle durch die Tür. Nun stellt Fingus sich schnell auf den Hocker und knüpft das Seil an Schwarzys fest. Winkle erschreckt mit dem Gebiß den Gnom. Jetzt gibt man ihm den Amboß, setzt die Taucherbille auf und schwimmt in

Level 4 (Wrack, Meerjungfer)

Fingus benutzt das Leuchfeuer, woraufhin Winkle vom Mast aus den Lampenfisch fängt. Nun gibt Winkle den Lampenfisch an die ??? rechts oben. Bei der blinden Meerjungfer schlüpft Fingus durch das Loch oben links neben dem Ausgang. Während Winkle die Muschel nach oben

wirft, fängt Fingus sie auf. Nun klettert Fingus mit dem Hocker auf die Seeperle. Dann greift er in die Höhle und während der Handschuh erscheint, wirft Winkle ihm die Muschel über. Nun greift Winkle nach der Muschel und erhält Handschuh und Seestern. Jetzt stülpt Fingus dem Geismont den Handschuh über und nimmt sich die Flasche, gibt das Pergament der Krake und schon sind 2 der 4 Stangen offen. Nun greift Winkle noch einmal in die Flasche, holt sich die Perle und den Handschuh, gibt die Perle der Meerjungfer (1. Auge) und geht zurück zum Wrack.

Dort ruft Winkle per Leuchfeuer die Muräne. Jetzt stellt Fingus sich auf die Muschel und wird hochkatapultiert, sobald Winkle das Steuerrad betätigt. Jetzt schmeißt Winkle den Seestern an die Truhe. Während dieser die Truhe aufhält, berührt Fingus die Statue und greift sich den Degen. Nun geht Winkle durch die Tür und Fingus wirft den Degen gegen den Schädel. Er nimmt sich den Diamant, gibt diesen der Meerjungfer (2. Auge), vergißt nicht den Hocker mitzunehmen und schwimmt zurück.





Level 5 (Vorratskammer, Thronsaal, Rüstungskammer)

che diese in die rote Farbe ein, lege die Schabe vors Loch, begieße sie mit Freundtrunk, streiche sie mit roter Farbe an und streue auch noch Pfeffer drauf, damit der Obergnom einen behandelten Manenkäfer verzehrt

Level 6 (Tisch)

Level 7 (Kael, Traumland, Berg)

Im Traumland berührt Fingus die Kugel und während die Kugel rumhüpft, sollte Winkle vom Stern aus auf sie draufspringen. Winkle legt die Kugel auf den Deckel und bleibt dort

KaroSoft

AMIGA

[illegible]

MS-DOS

Acen kramplig deutsch	78.50	49.00	Wing Commander 3, Ultima VI, Ultima 7	139.00
Acen der Pacific "hands" dt			W Commander und Speech - CDROM	139.00
Acen 2000	78.50	49.00		
Acen Europe	78.50	49.00	W Commander 3 U Unterwurd	CD-ROM 139.00
Battle Cities 4000, Antarktis deutsch	73.50	49.00	McMill & McMill V kramplig deutsch	89.00
Black & White 2000, B. Weiss, 2000, 2000	78.50	49.00	Morrow Island II kramplig deutsch	89.00
Borjays at Kramplor kramplig deutsch	78.50	49.00	Myth II kramplig deutsch	89.00
Buddha's Message professional	78.50	49.00	Palmer Island kramplig deutsch	89.00
Bus	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 2	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 3	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 4	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 5	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 6	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 7	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 8	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 9	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 10	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 11	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 12	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 13	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 14	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 15	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 16	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 17	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 18	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 19	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 20	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 21	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 22	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 23	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 24	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 25	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 26	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 27	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 28	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 29	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 30	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 31	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 32	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 33	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 34	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 35	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 36	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 37	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 38	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 39	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 40	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 41	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 42	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 43	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 44	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 45	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 46	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 47	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 48	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 49	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 50	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 51	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 52	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 53	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 54	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 55	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 56	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 57	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 58	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 59	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 60	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 61	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 62	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 63	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 64	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 65	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 66	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 67	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 68	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 69	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 70	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 71	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 72	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 73	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 74	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 75	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 76	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 77	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 78	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 79	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 80	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 81	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 82	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 83	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 84	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 85	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 86	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 87	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 88	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 89	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 90	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 91	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 92	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 93	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 94	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 95	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 96	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 97	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 98	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 99	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 100	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 101	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 102	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 103	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 104	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 105	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 106	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 107	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 108	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 109	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 110	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 111	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 112	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 113	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 114	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 115	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 116	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 117	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 118	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 119	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 120	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 121	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 122	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 123	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 124	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 125	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 126	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 127	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 128	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 129	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 130	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 131	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 132	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 133	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 134	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 135	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 136	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 137	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 138	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 139	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 140	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 141	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 142	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 143	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 144	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 145	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 146	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 147	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 148	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 149	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 150	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 151	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 152	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 153	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 154	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 155	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 156	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 157	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 158	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 159	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 160	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 161	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 162	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 163	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 164	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 165	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 166	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 167	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 168	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 169	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 170	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 171	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 172	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 173	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 174	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 175	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 176	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 177	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 178	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 179	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 180	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 181	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 182	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 183	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 184	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 185	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 186	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 187	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 188	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 189	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 190	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 191	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 192	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 193	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 194	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 195	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 196	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 197	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 198	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 199	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	89.00
Bus 200	78.50	49.00	Paradise Island kramplig deutsch	

SPIELELISTE KOSTENLOS (BITTE UM ANGABE DES COMPUTERTYPS;
VORKASSE 8,- • UPS-NACHNAHME 13,- • POST-NACHNAHME 9,-
AUSLAND NUR EUROSCHECKS 8,- US DM 25,-

Rufen Sie uns an:

☎ 0 2103-4 2088 oder 02103/42022

420 00 0001 021

POSTEACH 404 : 4010 HILDEN

Kein Ladenverkauf, nur Versand.

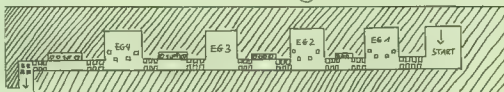
stehen. Jetzt soll Fingus auf der Platte springen (Sicherheitsnadel!). Man holt sich wieder eine Bowlingkugel, stellt sie auf den Deckel und stellt Winkle auf das Katapult. Fingus springt wieder auf der Platte und schon ist Winkle oben. Dort drückt er die Antenne, setzt sich auf die Blase und, sobald er auf dem Deckel gelandet ist, muß Fingus auf der Platte springen (Sicherheitsnadel!). Jetzt holt man Winkle wieder nach oben. Nun stellt man Fingus auf die Platte vor dem Seifenblasenmann. Dann springt Winkle auf der oberen Platte und holt Fingus herauf.

Fingus drückt den Knopf und während der Narr in dem Seifenblasenring gefangen ist, drückt Winkle die Antenne. Jetzt den Narren freistechen und schon sind die drei wieder bei der Bohnenstange.

Stelle den Narren aufs Katapult. Während Fingus den Schlüssel per Knopfdruck erscheinen läßt, katapultiert Winkle den Narren zum Schlüssel. Der Narr wird verschleppt und weiter geht's zum Berg.

Während Fingus den Stein hochhebt, nimmt Winkle ihm diesen ab. Jetzt stellt sich Fingus eine Etage höher und nimmt den Stein, den Winkle ihm hochhält. Jetzt stellt man Winkle auf den Kopf des Löwen und Fingus läßt den Stein herunterfallen. Man stößt den Kopf herunter und wiederholt das Spiel. Allerdings läßt man diesmal schon bei der zweiten Etage den Stein fallen. Man stellt Fingus auf den Kopf des Löwen und Winkle läßt den Kopf fallen. Jetzt läßt man Fingus solange auf den III herumspringen bis Winkle auch den Felsen erreichen kann. Winkle bildet eine Brücke zwischen den Felsen. Fingus geht drüber, teilt den Vogel aus seinem Käfig, nimmt Schlüssel und Narr, schließt die Tür auf und geht...

S.14 GALLERY MIT ENDEGEGNER (by Florian '92)



LEVEL MIT AUTO ENDEGEGNER (by Florian '92)



S.10 TEMPEL IN DEN WOLKEN (by Florian '92)



1.1 PRACTICE (by Florian '92)



Level 8 (Tazaar)

Bei Tazaar gibt man dem Prinzen das Zauberswasser, woraufhin dieser im Totenreich verschwindet. Mit dem Bleistift malt man nun am Porträt herum und schon kommt ein Bumerang geflogen, den sich Winkle vom Lehnstuhl aus holen kann. Winkle begießt den Zauberer mit dem Humpen und Fingus holt den Zahnstocher mit dem Bumerang. Jetzt malt Winkle dreimal hintereinander ein Porträt an die Wandtafel, bis der den Schwamm (an den Kopf) bekommt. Jetzt öffnet Winkle mit dem Zahnstocher das Skelett und macht den Schwamm in der Pfütze naß. Jetzt bläst Winkle die Pfeife an und Fingus hält den Schwamm in den Rauch. Schnell durch die Tür gehüpft und schon landet man im...

Abschlußbild (Totenreich)

Dort geht Winkle zu den III und Fingus stellt sich auf das Auge. Während das Krokodil nach der Maus greifen will, die

Fingus ihm hinhält, stellt Winkle auf den Kopf, wird hochkatapultiert, wirft den Bumerang gegen die Zähne und geht schnell zu den III. Winkle legt den Schwamm auf den Felsen. Nun stellt man den Prinzen aufs Auge und katapultiert ihn zum Schwamm. Während das Wasser ausläuft, muß Fingus eine Tür in den Felsen malen. Winkle schnell die Tür an dem Türgriff öffnen und schon kann man das (leider viel zu kurze) Happy-End genießen.

4D-Sports-Driving

Gerni Einhoff ist unter die Streckendesigner gegangen und hält einen prima Tip für Euch parat.

Wer sich schon immer einmal gewünscht hat, die bahnbrechendsten Bahnen zu bauen, ist bisher meist an den Beschränkungen des Streckeneditors gescheitert. Konstruktionen, wie z.B. Sprungschancen mit zwei Feldern dazwischen oder Röhren, bzw. schräge Bahnen ohne die Anfangs- und Endstücke, waren bisher nicht möglich.

Das oben genannte und noch viel mehr kann man erreichen, indem man keine Streckenachse nach dem bisherigen Prinzip baut, sondern nur einen normalen Kreis mit kleinen Kurven. Wenn man jetzt hinter einer der Kurven die Strecke normal weiterführt, ohne ein Verbindungsstück einzufügen, dann kann man dahinter so ziemlich alles bauen, was

man will. Wenn man dann noch die Kurve des kleinen Kreises auf einen Berg, direkt hinter die Bergkuppe baut, fällt gar nicht auf, daß die Strecke zur Seite abdreht, und daß man auf einem neuen Streckenabschnitt landet (man springt über das fehlende Stück Straße). Nur Highscores kann man mit so einer Strecke nicht aufstellen, da einem immer penalty time angerechnet wird.

BC-Kid

Kartenkünstler Florian Tewes aus Oelde hat sich in die Steinzeit gebeamt und zusammen mit Hartschädel Bonk in der Frühgeschichte aufgeräumt.

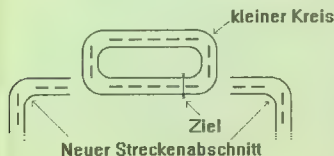
Allgemeines:

Wählt Eure Route vorsichtig! Sucht überall nach versteckten Bonusleveln. Man kann aus allen Gegnern die maximale Punktzahl erreichen, indem man noch dann, wenn der Gegner das Zeitliche gesegnet hat, ihn mit einem gezielten Sprung hoch in die Luft befördert. Das gibt Punkte. So könnt Ihr Euch in leichteren Levels Extraleben erschlummeln.

Endgegner:

1. Verpaßt dem Endgegner sofort, wenn er aufgehört hat zu blinken, eine Kopfnuß. Davon in die Luft geschleudert, schnell umdrehen (Kopf nach unten) und eine neue Attacke starten. Wenn Ihr dies öfter wiederholt habt, geht der Endgegner schnell in die ewigen Jagdgründe ein. Vorsicht vor

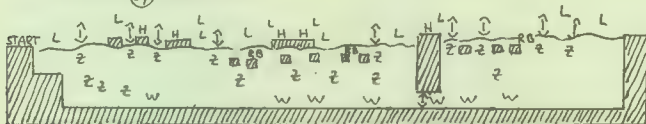
4D Sports Driving



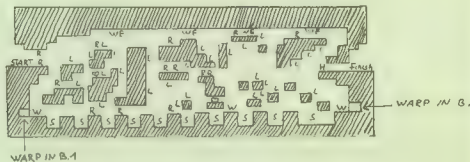
2.1 CAVELAND (by Florian '92)



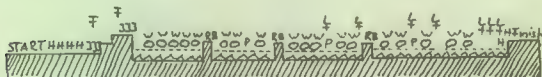
2.2 THE FALLS (by Florian '92)



2.3 21 (by Florian '92)



2.4 DESERT (by Florian '92)



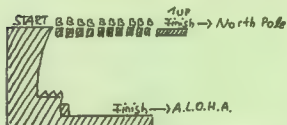
2.5 THE SWAMP (by Florian '92)



2.7 CLOUD NINE (by Florian '92)



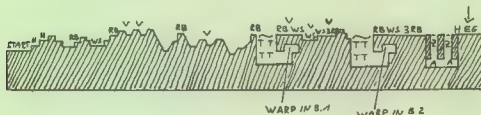
(by) Florian '92



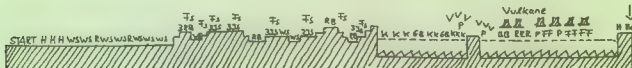
67 Florian '92



(by) Florian '92



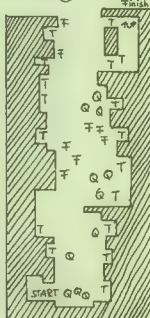
(by) Florian '92



(by) Florian '92

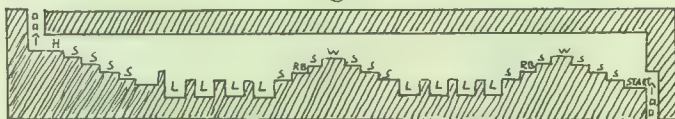


④ Florian '92
Finish



5.5 HOLD YA BREATH 3.ABSCHNITT

(by) Florian '92

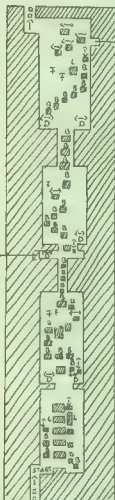


5.7 ELEVATOR

(by) Florian '92

5.4 HOLD YA BREATH 2.ABSCHNITT

(by) Florian '92

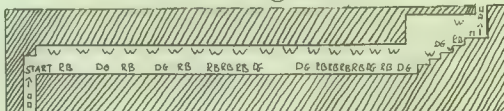


WARD IN B.4



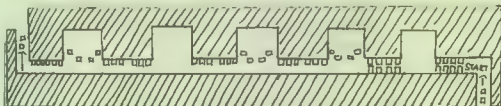
5.6 HOLD YA BREATH 4.ABSCHNITT

(by) Florian '92



5.8 GALLERY

(by) Florian '92



5.9 WASSERFALL-LANDSCHAFTEN

(by) Florian '92



versucht aber davon abzulenken, indem er mit Augen wirft. Gebt diesen einen Tritt um ein kleines Stückchen in die Luft geschleudert zu werden und den Endgegner in seiner ersten Phase zu vernichten.

Phase 2: Der Endgegner hat nun sein volles Aussehen wiedererlangt und wirft mit dreizackigen Sporen auf Euch. Ihr könnt sie wieder dazu benutzen hoch in die Luft zu werfen und den Endgegner ins Jenseits zu schicken.

Mathias und Anne Lohmann aus Eckernförde sind im engli-

schen Nebel untergetaucht und kommen mit einer Komplettlösung wieder zurück.

The lost Files of Sherlock Holmes

Allgemeine Hinweise:

1. Holmes muß sich in jeder Umgebung gründlich umsehen und jeder Gegenstand den er in seiner Tasche verstaubt hat sofort unter der Lupe nehmen.

2. Holmes redet mit einer Person immer so lange bis kein Satz mehr gelb leuchtet.

Holmes Haus

Holmes öffnet die Tür und geht auf die Straße. Auf der Straße redet er kurz mit dem

NLEITUNGEN (je 25,-) • KOMPLETT OSUNGEN (je 15,-) • LANE (je 15,-) - IN DEUTSCH

Composition of the League				Composition of the League			
Abendessen Platz	1. P.	2. P.	3. P.	Abendessen Platz	1. P.	2. P.	3. P.
1. P.	1. P.	1. P.	1. P.	1. P.	1. P.	1. P.	1. P.
2. P.	2. P.	2. P.	2. P.	2. P.	2. P.	2. P.	2. P.
3. P.	3. P.	3. P.	3. P.	3. P.	3. P.	3. P.	3. P.
4. P.	4. P.	4. P.	4. P.	4. P.	4. P.	4. P.	4. P.
5. P.	5. P.	5. P.	5. P.	5. P.	5. P.	5. P.	5. P.
6. P.	6. P.	6. P.	6. P.	6. P.	6. P.	6. P.	6. P.
7. P.	7. P.	7. P.	7. P.	7. P.	7. P.	7. P.	7. P.
8. P.	8. P.	8. P.	8. P.	8. P.	8. P.	8. P.	8. P.
9. P.	9. P.	9. P.	9. P.	9. P.	9. P.	9. P.	9. P.
10. P.	10. P.	10. P.	10. P.	10. P.	10. P.	10. P.	10. P.
11. P.	11. P.	11. P.	11. P.	11. P.	11. P.	11. P.	11. P.
12. P.	12. P.	12. P.	12. P.	12. P.	12. P.	12. P.	12. P.
13. P.	13. P.	13. P.	13. P.	13. P.	13. P.	13. P.	13. P.
14. P.	14. P.	14. P.	14. P.	14. P.	14. P.	14. P.	14. P.
15. P.	15. P.	15. P.	15. P.	15. P.	15. P.	15. P.	15. P.
16. P.	16. P.	16. P.	16. P.	16. P.	16. P.	16. P.	16. P.
17. P.	17. P.	17. P.	17. P.	17. P.	17. P.	17. P.	17. P.
18. P.	18. P.	18. P.	18. P.	18. P.	18. P.	18. P.	18. P.
19. P.	19. P.	19. P.	19. P.	19. P.	19. P.	19. P.	19. P.
20. P.	20. P.	20. P.	20. P.	20. P.	20. P.	20. P.	20. P.
21. P.	21. P.	21. P.	21. P.	21. P.	21. P.	21. P.	21. P.
22. P.	22. P.	22. P.	22. P.	22. P.	22. P.	22. P.	22. P.
23. P.	23. P.	23. P.	23. P.	23. P.	23. P.	23. P.	23. P.
24. P.	24. P.	24. P.	24. P.	24. P.	24. P.	24. P.	24. P.
25. P.	25. P.	25. P.	25. P.	25. P.	25. P.	25. P.	25. P.

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS ALLE HIER ANGEBOTENEN SPIELE NATURLICH MIT DEUTSCHER ANLEITUNG (DAY OR KOMPLETT IN DEUTSCH (DAY))



INDIANA JONES 4 PC 4V \$5,95 PC 4V \$5,95
 MONKEY ISLAND 2 PC 4V \$5,95 PC 4V \$5,95
 KING'S QUEST 6 PC 4V \$5,95 PC 4V \$5,95

- die weiteren Plätze
4. Wing Commander 2 PC \$5,95
 5. Wing Commander 1 PC \$5,95
 6. Wing Commander 3 PC \$5,95
 7. Ultima IV PC \$5,95
 8. Ultima V PC \$5,95
 9. Ultima VI PC \$5,95
 10. Ultima VII PC \$5,95
 11. Ultima VIII PC \$5,95
 12. Ultima IX PC \$5,95
 13. Ultima X PC \$5,95
 14. Ultima XI PC \$5,95
 15. Ultima XII PC \$5,95
 16. Ultima XIII PC \$5,95
 17. Ultima XIV PC \$5,95
 18. Ultima XV PC \$5,95
 19. Ultima XVI PC \$5,95
 20. Ultima XVII PC \$5,95
 21. Ultima XVIII PC \$5,95
 22. Ultima XIX PC \$5,95
 23. Ultima XX PC \$5,95
 24. Ultima XXI PC \$5,95
 25. Ultima XXII PC \$5,95

Das CPS-Kundenmagazin mit Komplettschulung und Sie auch über unser reichhaltiges Angebot an Videospielen. Fordern Sie es noch heute an natürlich kostenlos oder wollen Sie Ihre Bestellung auch noch beschleunigen?



HANDLERANFRAGEN ERWUNSCHT EIN HEIBER TIP: VORBESTELLEN SCHAFFT VORSRUNG!

SONDERANGEBOTE

Titel	Angabe	PC	Titel	Angabe	PC
Indiana Jones 4	PC 4V	\$5,95	Monkey Island 2	PC 4V	\$5,95
King's Quest 6	PC 4V	\$5,95	Wing Commander 2	PC 4V	\$5,95
Wing Commander 1	PC 4V	\$5,95	Wing Commander 3	PC 4V	\$5,95
Ultima IV	PC 4V	\$5,95	Ultima V	PC 4V	\$5,95
Ultima VI	PC 4V	\$5,95	Ultima VII	PC 4V	\$5,95
Ultima VIII	PC 4V	\$5,95	Ultima IX	PC 4V	\$5,95
Ultima X	PC 4V	\$5,95	Ultima XI	PC 4V	\$5,95
Ultima XII	PC 4V	\$5,95	Ultima XIII	PC 4V	\$5,95
Ultima XIV	PC 4V	\$5,95	Ultima XV	PC 4V	\$5,95
Ultima XVI	PC 4V	\$5,95	Ultima XVII	PC 4V	\$5,95
Ultima XVIII	PC 4V	\$5,95	Ultima XIX	PC 4V	\$5,95
Ultima XX	PC 4V	\$5,95	Ultima XXI	PC 4V	\$5,95
Ultima XXII	PC 4V	\$5,95			

MAN SPRICHT DEUTSCH!

Titel	Angabe	PC	Titel	Angabe	PC
Indiana Jones 4	PC 4V	\$5,95	Monkey Island 2	PC 4V	\$5,95
King's Quest 6	PC 4V	\$5,95	Wing Commander 2	PC 4V	\$5,95
Wing Commander 1	PC 4V	\$5,95	Wing Commander 3	PC 4V	\$5,95
Ultima IV	PC 4V	\$5,95	Ultima V	PC 4V	\$5,95
Ultima VI	PC 4V	\$5,95	Ultima VII	PC 4V	\$5,95
Ultima VIII	PC 4V	\$5,95	Ultima IX	PC 4V	\$5,95
Ultima X	PC 4V	\$5,95	Ultima XI	PC 4V	\$5,95
Ultima XII	PC 4V	\$5,95	Ultima XIII	PC 4V	\$5,95
Ultima XIV	PC 4V	\$5,95	Ultima XV	PC 4V	\$5,95
Ultima XVI	PC 4V	\$5,95	Ultima XVII	PC 4V	\$5,95
Ultima XVIII	PC 4V	\$5,95	Ultima XIX	PC 4V	\$5,95
Ultima XX	PC 4V	\$5,95	Ultima XXI	PC 4V	\$5,95
Ultima XXII	PC 4V	\$5,95			

AKTUELLE SPIELSOFTWARE BEI CPS

Titel	Angabe	PC	Titel	Angabe	PC
Indiana Jones 4	PC 4V	\$5,95	Monkey Island 2	PC 4V	\$5,95
King's Quest 6	PC 4V	\$5,95	Wing Commander 2	PC 4V	\$5,95
Wing Commander 1	PC 4V	\$5,95	Wing Commander 3	PC 4V	\$5,95
Ultima IV	PC 4V	\$5,95	Ultima V	PC 4V	\$5,95
Ultima VI	PC 4V	\$5,95	Ultima VII	PC 4V	\$5,95
Ultima VIII	PC 4V	\$5,95	Ultima IX	PC 4V	\$5,95
Ultima X	PC 4V	\$5,95	Ultima XI	PC 4V	\$5,95
Ultima XII	PC 4V	\$5,95	Ultima XIII	PC 4V	\$5,95
Ultima XIV	PC 4V	\$5,95	Ultima XV	PC 4V	\$5,95
Ultima XVI	PC 4V	\$5,95	Ultima XVII	PC 4V	\$5,95
Ultima XVIII	PC 4V	\$5,95	Ultima XIX	PC 4V	\$5,95
Ultima XX	PC 4V	\$5,95	Ultima XXI	PC 4V	\$5,95
Ultima XXII	PC 4V	\$5,95			

ALLE SONDERANGEBOTE NUR, SOLANGE DER VORRAT REICHT

VERSANDKOSTEN INLAND

bei Bestellung per Schicht oder Telefonat 5,-
 bei Versand per Telefonat 10,-

Die Versandkosten reduzieren sich um die Hälfte bei mehreren Aufträgen (abhängig von der Anzahl der Artikel) auf 5,-
 bei mehreren Aufträgen (abhängig von der Anzahl der Artikel) auf 10,-

VERSANDKOSTEN AUSLAND

bei Bestellung per Schicht oder Telefonat 5,-
 bei Versand per Telefonat 10,-

SIE ERHALTEN UNS PER POST

CPS FRANK HEIDAK
 BÜRGERSTRASSE 8 - 10
 5000 KOLN 1

BESTELLNANME PER TELEFON
 0211 / 25 69 83, .. 84 und ...85

BESTELLNANME PER TELEFON
 0211 / 25 69 86

LADENLOKAL "CRAZY STORE"
 ALTER MARKT 45, 5000 KOLN 1

GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:

☐ 0 P 0 A 0 P 0 G 0 H 0 E 0 S 0 T 0 Z 0 B
☐ 0 P 0 A 0 P 0 G 0 H 0 E 0 S 0 T 0 Z 0 B
☐ Kundenmagazin (kostenlos)

Computer
AUFTRAGGEBER
 Name
 Straße
 PLZ Ort
 Telefon
 Kunden-Nr.



Zeitungsverkäufer und geht dann zur Gasse

Die Gasse

Holmes nimmt den Zigarettenstummel neben der Kiste, das zerknüllte Papier neben den Fässern und die Eisenstange. Er schaut sich die Leiche an: die Stichwunden, die Leiche selbst, die Kratzer, und die Abschürflungen. Dabei findet er ein weißes Pulver, das er auch mitnimmt. Nun redet er mit Lestrade, dabei stellt sich die Mordwaffe und Sarahs Wohnung heraus. Holmes öffnet die Tür und betritt das Theater. Er nimmt die Stahlfeder unter dem Schrank, das Parfüm auf dem Tisch, die Blumen und die handgeschriebene Karte. Er gibt die Stahlfeder an Henry. Holmes schenkt nun dem Fleck an der Tür und dem Kleiderschrank seine Aufmerksamkeit. Er versucht mit der hysterischen Sheila zu reden, doch da das nicht klappt, holt er ihr ein Beruhigungsmittel von Watson. Nun quetscht Holmes sie und Henry aus.

Baker Street

Holmes geht ins Haus und untersucht die Blume und das weiße Pulver mit Hilfe des Labortisches.

Blume:

1. Benutze Blume mit Mikroskop

2. Benutze Streichhölzer

3. Benutze Blume mit Flasche Pulver:

1. Benutze Pulver mit Reagenzglas

2. Benutze Streichholz

3. Benutze Pulver mit Reagenzglas

4. Schau Rauchniederschlag Holmes geht auf die Straße und gibt Wiggins die Blume.

Sarahs Wohnung

Holmes öffnet den Schirm und findet dann einen Schlüssel, den er natürlich mitnimmt. Er betrachtet den Wäschekorb, nimmt das Hemd und begutachtet es.

Parfümerie

In dem Gespräch mit Belle muß Holmes den jungen Mann wie folgt beschreiben: Er benutzt reichlich Pomade, ist größer als Holmes selbst, seine Statur ist Holmes jedoch unbekannt und er hat pechschwarze Haare. Nachdem Holmes dann alles von Belle über den jungen Mann erfahren hat, kauft er das Parfüm "La Cote d'Azur". Während sie ins Lager geht, um es zu holen, führt Holmes ein Gespräch mit dem Putzmädchen.

Gasse

Watson meint zu wissen, wo die Leiche ist.

Leichenschauhaus

Holmes redet mit dem Leichenbeschauer, um Sarahs persönliche Gegenstände zu bekommen. Da dies nicht möglich ist, betrachtet Holmes sie

lediglich. Nun redet er mit Gregson, der uns mitteilt, daß er nicht zuständig ist.

Strasse von Scotland Yard

Der Konstabler läßt Holmes und Watson nicht ins Gebäude.

Leichenschauhaus

Holmes wendet sich an Gregson, der die beiden begleitet.

Scotland Yard

Holmes betritt das Gebäude und redet mit dem Officer, der Lestrade nicht rufen will. Holmes holt sich bei Augie, der unten auf der Straße steht, Rat, redet erneut mit dem Officer und dann mit Lestrade, der ihm die Erlaubnis gibt Sarahs Sache mitzunehmen. Holmes holt sich nun diese Bescheinigung beim Officer.

Leichenschauhaus

Holmes redet mit dem Leichenbeschauer, der ihm nur den Schlüssel aushändigt.

Gasse

Holmes öffnet die Tür mit dem Schlüssel, den er vom Leichenbeschauer bekommt. Er betritt das Theater und öffnet die Kommode mit Hilfe des Schlüssels, den er im Regenschirm gefunden hat. Er nimmt die beiden Opernkarten und geht nicht auf Watsons Vorschlag ein, sie zurückzulegen.

Opernhaus – Erdgeschoß

Holmes unterhält sich mit dem Manager. Dann zeigt er "seine" Opernkarten erst dem

einen Platzanweiser und dann dem anderen an der Treppe.

Loge

Er gibt die Karten Mrs. Worthington, spricht mit ihr und läßt sich eine Erlaubnis von ihr geben, die ihn bevollmächtigt, Annas Garderobe zu besichtigen.

Erdgeschoß

Holmes gibt die Erlaubnis Frederick Epstein, dem Manager, der ihm widerwillig Annas Garderobe zeigt.

Garderobe

Holmes faßt irgend etwas an. Nachdem der Manager ihn dann anpöbelt, verläßt Holmes die Garderobe, um im Erdgeschoß Watsons Vorschlag anzunehmen. Er geht gleich wieder in die Garderobe, wo er das besagte Stichwort gibt, so daß Watson mit dem Manager verschwindet. Holmes öffnet nun die Schreibtischschubladen und entnimmt den Inhalt der mittleren (die Sachen auf dem Tisch können nicht genommen werden. Wenn man es trotzdem versucht, kommen beide sofort zurück. In solchem Falle abermals mit Watson reden).

Baker Street

Holmes unterhält sich auf der Straße mit Wiggins, der ihm den Standort des Blumenstandes verrät (falls Wiggins noch nicht da ist, kehrt Holmes auf den Stadtplan zurück und fährt sofort wieder in die Baker Street).

Covent Garden Blumengasse

Holmes versucht Informationen von Blumenmädchen zu erhalten, muß ihr aber erst ein paar Blumen abkaufen, bevor sie präzisere Antworten gibt. Nach Anfrage des Blumenmädchen gibt Holmes ihr die handgeschriebene Karte. Holmes nimmt nun den Blumenkorb vom Faß, betrachtet diesen und fischt mit dem Blumenkorb etwas heraus.

Moongate Pub

Holmes nimmt sich einen Dartspiel und redet daraufhin mit dem Wirt, der ihm aber nur begrenzt Informationen liefert. Dieser sagt, er werde ihm nur dann ausführlich antworten, wenn Holmes ihn im Dartspiel schlage. Allerdings müsse Holmes sich erst qualifizieren, indem er gegen drei Gäste gewinnt. Sobald er schließlich alle drei Gäste und den Wirt besiegt hat, hebt Holmes eine Feder vom Boden auf und

setzt die Unterhaltung mit dem Wirt fort.

Apotheke Hattington Street

Holmes inspiziert die Zubereitungsstube und danach die weiße Pulverschicht. Nun redet er mit dem Apotheker, muß diesem aber erst ein Medikament abkaufen, bevor er mit dem Jungen reden kann.

South-Kensington Spielfeld

Holmes redet zunächst mit dem Wasserträger und dem Spieler, bevor er sich dem Trainer zuwendet (die Zigarettenmarke ist "Senior Service"). Wenn James Sanders dann den Beweis fordert, gibt Holmes ihm die Parfumflasche "Eau de Seine".

Eaton-Wohnheim

Holmes versucht mehrmals mit James zu reden, bis er von alleine hinausgeht.

Baker Street

Holmes redet zuerst mit dem Zeitungsverkäufer und dann mit Wiggins

Eaton-Wohnheim

Holmes gibt James die Zeitung und redet mit ihm.

St. Bernards Pub

Holmes redet mit Barkeeper (Bier bestellen hilft nicht weiter). Nun redet er mit dem Zuschauer, bezahlt ihn und macht dann das gleiche bei Nobby, worauf sich Jock einmisch, der Holmes aber nichts weiter sagt. Holmes fragt nun den Barkeeper über Jock aus und erpreißt diesen damit.

Antonio Carusos Wohnung

Holmes redet mit Antonio.

Anna Carroways Wohnung

Holmes klopft erst mit dem

Türklopper, dann öffnet er die Tür mit dem Schlüsselbund aus der Oper. Im Haus nimmt er die Visitenkarten vom Tisch und stößt die Pflanze neben der Treppe um, so daß Erde rausfällt. Holmes geht nach oben, wo er zunächst mit der Haushälterin redet und sie dann nach unten schickt, um die Erde weg zu machen. Er nimmt darauf hin die Statue vom Sockel und greift sich das Buch, das in den Sockel eingelassen ist.

Anwaltskanzlei-Jacob Farthington

Holmes spricht mit Jacob.

Picknickplatz

Holmes betrachtet den einsamen Jungen und redet dann mit Watson.

Bakerstreet

Holmes kauft Wiggins den Kreisel ab.

Picknickplatz

Holmes zeigt dem einsamen Jungen den Kreisel (Benutze), nun unterhält sich der Junge mit Holmes, doch als er aufruft gibt Holmes ihm den Kreisel und nimmt die Mütze des Jungen mit.

Eddingtons Reiterbedarf

Holmes redet mit dem Verkäufer, doch dieser ist nicht besonders gesprächig. Deshalb unterhält sich Holmes mit Watson, der ihn auf eine Idee bringt, wie man die Zunge des Verkäufers lösen könnte. Holmes schaut sich nun erneut die Wappen an, wobei er den Kunden etwas Wichtiges zu erzählen hat (falls die Kunden dann noch da sind, kann Holmes auch mal die Hörner ausprobieren), was den Verkäufer das Reden lehrt

Lord Brumwells Haus

Holmes klingelt erst einmal. Nachdem er in die Vorhalle gelassen wurde, schaut er sich die Zigarettenstummel an, dann redet er mit Lady Brumwell, die nach dem Gespräch Pauls Mütze nicht mehr haben will.

Bradleys Tabakladen

Holmes redet mit dem Jungen und betrachtet dann den Elchkopf. Nun schiebt er die Zigarettenkisten unter den Elchkopf und stapelt sie da. Jetzt klettert er auf die Kisten, betrachtet den Elchkopf erneut und öffnet ihn dann.

Oxford Tierpräparation

Holmes nimmt das Messer und den Kittel und spricht mit Lars. Nach diesem Gespräch redet er mit Watson.

Old Sherman

Holmes unterhält sich mit Old Sherman und legt Toby dann die Leine an.

Docks

Holmes nimmt das stabile Seil, den Hammer aus dem Schuppen, schiebt das Faß vor die Tür, steigt drauf, nimmt den Eimer, steigt runter, schiebt das Faß weg, nimmt den Lappen, holt mit dem Eimer Wasser aus der Themse, taucht den Lappen ins Wasser, wischt mit dem Lappen die Scheibe und schaut durch. Nun schlägt er mit dem Hammer die Tür ein

Bakerstreet

Holmes macht sich auf den Weg zum...

Bow Street Polizeigefängnis

Holmes redet mit der Wache doch die läßt ihn nicht durch.

Scotland Yard

Holmes holt sich einen Ausweis fürs Gefängnis beim Officier ab.

Gefängnis

Holmes gibt der Wache, den Ausweis, dann redet er mit Blackwood

Jaimesons An- und Verkauf

Holmes redet mit Nigel.

Moorehead and Gardener Detektei

Holmes spricht ein wenig mit der Sekretärin, danach gibt er ihr seine Visitenkarte.

Zoologischer Garten London

Holmes redet mit der Wache am Tor, geht hinein und sofort zur Zooverwaltung. Er sieht

sich erst die Leiche, dann die Schnittwunden und dann das gebrochene Bein an. Nun redet er ausführlich mit beiden Polizisten. Danach geht er in die Zooverwaltung und redet mit Hollingston. Nachdem Hollingston Holmes die Adresse von dem Tierpfleger gegeben hat, der zuletzt da war, und Holmes auch sonst nichts mehr von Hollingston wissen will, spricht er mit Watson. Die beiden gehen nun zum Löwenkäfig, wo Holmes den Schlamm und den glänzenden Gegenstand genauer betrachtet. Er versucht auch den Gegenstand zu bekommen und will in den Käfig klettern, doch Watson hält ihn zurück

Simon Kingslews Wohnung

Holmes begutachtet genauestens die Stiefel und das Bild, auf dem der Löwe Felix abgebildet ist und spricht dann erst mit Watson, bevor er sich zuletzt mit Simon befleißt

Löwenkäfig

Da Simon den Löwen beruhigt, kann Holmes nun getrost in den Käfig steigen, um den Gegenstand zu holen

Detektivbüro

Holmes spricht zunächst mit der Sekretärin und dann mit Watson. Sie beschließen, das Büro mit der Schreibmaschine zu "öffnen", um es durchsuchen zu können

Baker Street

Holmes macht sich auf den Weg zum...

Detektivbüro

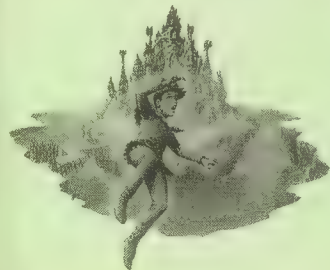
Holmes redet abermals mit der Sekretärin und betritt dann das Büro, schiebt den Sessel zur Seite, hebt einen Zettel auf, öffnet das Bücherregal (Bewegungen in der untersten Reihe, öffnet dann den Safe mit Hilfe des Zettels aus Gardeners Uhr und entnimmt zuletzt den Inhalt.

Gefängnis

Holmes zeigt der Wache seinen Ausweis und spricht mit Hunt, der jedoch nicht kooperativ ist.

Lords Haus

Holmes klingelt, redet mit Lady Brumwell und geht dann in das Arbeitszimmer, um mit Lord Brumwell zu sprechen. Dieser gesteht zwar alles, schließt die beiden jedoch ein. Holmes zieht am linken persischen Schwert und öffnet dann das Gemälde sowie den Safe, um mit dem Schlüssel die Tür



zu öffnen. Nach einem Gespräch mit Lady Brumwell verläßt er das Haus.

Baker Street

Holmes geht zu...
Robert Hunts Wohnung
 Holmes entdeckt ein kleines Buch, liest darin und nimmt das Lesezeichen mit.

Pfandhaus

Holmes zeigt den Pfandschein vor und nimmt die Sachen mit.

Covent Garden Madame Rosa

Holmes öffnet die Schreibtschublade mit dem Schlüssel, der bei den Karten war, und nimmt den Silberschlüssel heraus. Nun zieht er an der linken großen Kerze, öffnet mit dem Silberschlüssel das Kästchen und entnimmt das Pergamentpapier

Savoy Street Pier

Holmes schaut durch das Fenster, redet mit Watson und öffnet mit der Eisenstange aus der Gasse die Tür.

Comanche

Flugprofi Jochen Schneidau aus Rosche hat die 20 Missionen erfolgreich bestanden und berichtet aus seinem Erfahrungsschatz als Hubschrauberpilot.

Vorbemerkungen

Ich habe keine Karten gezeichnet, weil die Landschaften nicht allzu groß sind. Fliegt man längere Zeit in eine Richtung, so erkennt man, daß sich alles wiederholt.

Zu Beginn einer jeden Mission sollte die „F“-Taste gedrückt werden, um einen größeren Kartenausschnitt der Umgebung und damit einen besseren ersten Überblick zu erhalten. Die gelben (Bodenfahrzeuge) und roten (Hubschrauber) Punkte sind feindliche Objekte und die weißen sind Öltanks, die Treibstoff für den Gegner bedeuten. Blinkende Punkte sind die „Mission Goals“, also die Objekte, die unbedingt zerstört werden müssen, um eine Mission erfolgreich abzuschließen. Leider gibt es meistens zusätzliche, die nicht aufblinken, und wenn diese Karte ausfällt, ist es sowieso meistens zu spät.

Die ersten fünf Missionen der Trainingscampagne und die ersten drei der „Maximum

Overkill“-Campaign sind frei wählbar. Erst wenn diese erfolgreich beendet sind, können die übrigen nacheinander in Angriff genommen werden. Ungeduldigen Naturen kommt es sicher dabei unlegen, daß man bei einem Versagen zur vorherigen Mission zurückbeordert wird.

– Auf geht's...

Mission 1.1 Oil Tank Holiday

20 Mission Goals (Überrascher)
 „The Enemy is on vacation...“ heißt es da. Das bedeutet keine Gegner, also Vertrautmachung mit Steuerung, Waffensysteme usw. Unbedingt das Fliegen auf niedriger Höhe üben, dabei den Flußlauf westlich vom Startpunkt folgen und nirgendwo anecken

Mit Höchstgeschwindigkeit durch einen Canyon fliegen! Das ist der absolute Wahnsinn! Ich probiere dabei ein kleines Wendemanöver...

Was die Öltanks betrifft, so „bekämpfe“ ich sie mit allen Waffensystemen. Wie muß ich die normalen Raketen und die Bordkanone bei der und der Höhe und aus der und der Entfernung abfeuern? Außerdem versuche ich bei einem Anflug auf die Tanks mit den acht „Stingers“ so schnell wie möglich acht (!) verschiedene Ziele zu treffen. Dasselbe mit „Hellfires“

Mission 1.2 DUI Enforcement

8 Mission Goals (ordnäre Panzer) – leicht

Erster Nachflug und einige Panzer. Kein Problem!

Dasselbe wie bei Mission 1. Alle Panzer lauern in den Tälern. Ich fliege den Einsatz mehrmals, sowohl tief als auch über den Wolken (Training!), und setze alle Waffen ein. Dabei sehe ich schnell, daß die „Stinger“ kaum einmal treffen. Das liegt daran, daß diese Raketen „IR-seeking“ sind. „IR“ steht für Infrarot. Das ist ein Indikator für die Wärmeabstrahlung. Die Panzer haben ihren Auspuff hinten, und wenn sie sich vorwärts bewegen, detektiert die „Stinger“ zu früh. So einfach ist das.

Anders die „Hellfire“ Die trifft Bodenfahrzeuge fast immer.

Übrigens: Es ist bei dieser Waffe nicht notwendig, daß das Ziel die ganze Zeit gelockt bleibt. Falls ich es verliere, „locke“ ich ein anderes. Außerdem ist es möglich, die „Hellfire“ einfach abzufeu-

ern und nach zehn Sekunden zu entscheiden, welches Ziel getroffen werden soll.

Dejà vu-Gefühl: Wenn es durch ein Tal geht, und ich fliege blind ohne Karten um eine Ecke, und ein Panzer ragt plötzlich vor dem Cockpit auf, dann fühle ich mich irgendwie an die Ila Wurmer oder den Drachen aus Dungen Master erinnert.

Mission 1.3 Flying Werwolves

8 Mission Goals (Werwölfe) – immer noch recht einfach

O nein! Gegnerische Hubschrauber! Ich verwende die „Stinger“-Raketen. Die erfassen ihr Ziel und lassen es nicht aus den Augen. Fiese Werwölfe versuchen in ein Tal zu entschwinden, damit die Rakete die Landschaft und nicht das eigentliche Ziel zerstört

O nein! Ein roter Punkt direkt hinter mir (sind meine Anzeigen ausgefallen, dann erkenne ich einen rücklings nahenden Feind dadurch, daß ich von irgendwas pausenlos getroffen werde). Die beste Möglichkeit zu entkommen (von der Flucht nach vorn oder zur Seite einmal abgesehen) ist die Flucht zurück mit gleichzeitiger Drehung und Höhenänderung. Der Werwolf weiß nicht mehr, was er machen soll. Und schon hat sich das Blatt gewendet. Oder auch nicht

Andererseits habe ich in 1.1 gelernt, durch einen Canyon zu rasen... und zu wenden

Bei dieser Mission kommt zum ersten Mal die Sache mit den „unwichtigen“ Feinden zum Tragen. Ich kann diese Panzer ganz einfach links liegen lassen. Deren Vernichtung hat nichts mit dem Gelingen der Mission zu tun – es sei denn, sie wollen mir ans Leder...

Mission 1.4 Wing Leader

18 Mission Goals – da brauchte ich schon mehrere Versuche

Hurral! Ich fliege nicht allein! Ich habe einen Kameraden in einem zweiten Comanche. Wie „Spirit“ bei Wing Commander wartet dieser jedoch auf meine Befehle. Von sich aus unternimmt er nichts (also kein „Maniac“). Er folgt in Bodennähe einige Meter hinter mir und trägt anscheinend nur „Hellfire“-Missiles

Leider scheint er nicht ganz helle und unerfahren zu sein. Wenn ich hinter eine Deckung verschwinde und mich nicht

bewege, macht es der Wingman mir nach. Er schwebt ruhig und anscheinend ohne Sorgen, was die Zukunft angeht, und wartet, bis ihn Hubschrauber und Panzer aufs Korn nehmen.

Aber nun genug der Vorrede! Auf geht's!

Ich wende mich zuerst Richtung Osten und bekämpfe die Werwölfe, verschende keine „Hellfires“. Danach die Panzerflotte. Es bringt nichts, sich mit ihnen hin zu stürzen – das geringste, was dabei passieren kann, ist, daß der Wingman draufgeht. Südlich von der Hauptstreitmacht sind einige versprengte Feinde zu finden. Ich will diese zuerst vernichten, bin aber zu weit nach Norden gelangt. Da ich mich nicht nach Süden traue, fliege ich nach Norden, da sich die Landschaft samt Gegner wiederholt.

Mission 1.5 Deadman's Grotto

14 Mission Goals – sehr leicht

Hier darf ich das erste Mal auf die Artillerie zurückgreifen! Ich steige einfach nach oben, blicke nach Südwesten, „locke“ den Feind und benachrichtige die Artillerie – mit etwas Glück die halbe Meile. Die zwei Hubschrauber sind „Stinger“-Futter.

Wichtig! Nicht den Geckos zu nahe kommen. Diese großkalibrigen Raketenwerfer (vom normalen Panzer durch den „weißen Aufsatz“ zu unterscheiden) sind übte Typen und sehr effektiv. Sie gewinnen meist, wenn ich mit ihnen das Bonusspiel spiele, das in Comanche eingebaut ist. Den gelben Punkten auf dem „Threat Indicator“ ausweichen

Mission 1.6 Mayan Mayan

20 Mission Goals (Bodenziele) – mittel

Zuerst die Werwölfe, dann sollte alles gut ausgehen. „Hellfires“ nicht an den Öltanks verschwenden

Mission 1.7 Night Strike

20 Mission Goals (schlafende Werwölfe) – wenn schnell genug, nicht allzu wild

Sehr schnell. Nur Werwölfe. Und alle auf den Landeplätzen. Gezieltes Artilleriefeuer sollte genügen.

Warum zwei Fünfergruppen für alle weit sichtbar auf Plateaus ihre Motoren vorwamen, wissen wohl auch nur die Programmierer. Ich habe mich halb totgelacht...



Der Rest hat sich in einem Tal versteckt

Einige patrouillierende Helikopter dürfen übersehen werden – es sei denn, ich bin zu langsam, denn dann wecken sie die schlafenden Werwölfe auf... und ganze Rudel kommen auf mich zu.

Mission 1.8 Afghan Unrest

10 Mission Goals – einfach
Gegner zu Beginn alle vor mir. Kein Problem. Beim ersten Versuch geschafft.

Mission 1.9 – Werewolf Jam-boree

10 Mission Goals (Bodenziele) – Routine

Zuerst die Geckos auf den Hügeln, dann den Rest.

Mission 1.10 The Kiliavea Encounter

11 Mission Goals – mittel

Was muß ich da in der Missionsbeschreibung lesen? Der Comanche, erdacht und erbaut für Einsätze in Wüstenregionen, darf diesmal zu einem tallen(!) Vulkan fliegen? Zweihundert Grad in Lavanähe sind beileibe etwas viel.

Reine Panikmache!
Trotzdem gib't es bei Erfolg eine Medaille

Mission 2.1 Werewolves on Patrol

26 Mission Goals – schwer
Am meisten Probleme dürfen die Flieger bereiten. Bloß

nicht einkreisen lassen! Leider keine Artillerie, daher die Panzer und Geckos zuletzt! Auf den Wingman aufpassen!

Mission 2.2 The Last Sacrifice

17 Mission Goals (Bodenziele) – einfacher als 2.1

Man hat es auf mich abgesehen! Besonders die Werwölfe! Zum Glück hilft diesmal wieder die Artillerie.

Als ich diese Mission das erste Mal flog, kam es zu einem spannenden Wettrennen. Als einzige Waffe blieben mir nur noch die normalen Raketen. Mein Wingman war tot, Rotor und Maschine beschädigt, der Comanche ließ sich kaum kontrollieren. Und da war dieser blöde Panzer, der immerzu um diese Pyramide fuhr. Ich ging auf sein Spiel ein, flog in Bodennähe direkt hinter ihm her.

Schließlich gaben auch die beiden Displays den Geist auf. Ich war auf mich allein gestellt – der Segen der Technik! Es war wie eine Autofahrt auf Glatteis und Schnee – ohne Schneeketten. Und als ich nach mehreren Runden überlegte, ob ich es nicht doch anders versuchen sollte, verriß ich irgendwie den Joystick, knallte gegen die Pyramide, der Panzer kam – als ob er gehaut hätte – im selben Augenblick um die Ecke, und seine Insassen freuten sich...

Zu früh! Hä hä! Meine letzte Rakete traf...

Mission 2.3 Tactical Run 5 Mission Goals (Ötanks) – sehr leicht

Die Handvoll Werwölfe und Panzer bereiten nach The Last Sacrifice nun wirklich keine Probleme. Kein Wunder, daß es weder Wingman- noch Artillerieunterstützung gibt.

Mission 2.4 Rivers Run Deep

14 Mission Goals – nicht schwer

Das übliche Bild: Panzer, Geckos, Werwölfe.

Der Wingman ist wieder dabei, die Artillerie nahezu überflüssig.

Mission 2.5 Night of Death

3 (!) Mission Goals – wie der Name schon sagt, die reinste Hölle...

Jetzt geht das große Rätselraten los. Welche drei Ziele muß ich denn treffen? Mal nachsehen, welche Waffen ich denn diesmal dabei habe... jeweils acht "Stingers" und "Hellfires", mein Wingman deren zwölf. Das macht zusammen 28 "intelligente" Raketen. Für nur drei Feinde? Pustekuchen! Ein erster Blick zeigt, daß da mindestens 1000 sind Hilfe!

Da gibt es nur eins. Die Karte auf höchste Reichweite stellen, alle "Stingers" auf ankommende Werwölfe abfeuern und sich sonst nur darum kümmern, die blinkenden Punklichten auszumachen... ansonsten bin ich verloren und darf 2-4 wiederholen.

Mission 2.6 Thirsty Werewolves

4 Mission Goals (Ötfräßen) – wesentlich leichter als 2.5

Schnell von einer Tankstation zur nächsten fliegen und die Artillerie beschäftigen. Sie wird's schon regeln. Die Geckos und Werwölfe können mich mal.

Mission 2.7 Spiritual Reclamation

11 Mission Goals – mittel

Es gibt schlimmeres. Die Artillerie hilft auch bei diesem Einsatz.

Mission 2.8 Volcanic Nightmares

19 Mission Goals – schwer

Meint der Gegner etwa, er habe sich gut in einer Vulkan-gegend verschanzt? Er hat nicht mit mir, meinem Wingman und unserer Artillerie gerechnet. Eventuell klappt es sogar gleich zu Beginn, das zum Start bereitete Werwölfsrudel mit der Artillerie aufzumischen. Und falls nicht...

Mission 2.9 Valley of Instant Death

16 Mission Goals (Bodenziele) – schwer

Nicht dem Todestat zu nahe kommen, sondern die Artillerie benachrichtigen.

Mission 2.10 Wolfpack

12 Mission Goals (Geckos und Panzer) – sehr schwer

"This is the big one" würde Colonel Halcyon sagen. Die wichtigen Ziele sind allesamt gut versteckt und schlecht anzufliegen. Es gibt keine Artillerieunterstützung. Auch sonst reicht die Bewaffnung kaum. Auf einen Werwolf kommt genau ein "Stinger".

Na, dann. Gute Nacht!

The Incredible Machine

Uwe Keim aus Gammels- hausen betätigt sich als Weihnachtsgag. Wenn man das Spiel am 25.12 eines Jahres startet, bzw. das Datum entsprechend ändert, z.B. mit dem DOS-Befehl "Date", hat man im Editor-Modus ein zusätzliches Bauteil zur Verfügung. Das Teil hat zwar keinerlei Funktion, ist aber ein netter Gag der Programmierer.

Läßt Euch überraschen



Wie unschwer zu erkennen ist, haben diesmal die "Paßwort-Jäger" gehörig zugeschlagen. Wer an dem einen oder anderen Obermotz nicht vorbei kommt, oder ständig an derselben, besonders kniffligen Stelle scheitert, nimmt sich einfach das Paßwort zum nächsten Level und umgeht die frustrierende Situation auf nicht ganz faire, aber einfachste Art. Neben den zahlreichen Code-Listen präsentieren wir Euch jedoch auch ein paar hilfreiche Karten zu *Super Mario Land 2* und *Sonic 2*. Die toll gezeichneten *Sonic-2*-Karten brachten Manuel Gerber ganze 777 Mark. Da

die Endgegner aus Segas Weihnachtshit nicht eben die leichtesten sind, dürften sich Sega- und Igel-Fans freuen. Wenn Euch die 777 Mark, die auf Eurem Konto landen könnten, nicht egal sind, bringt den Cheat, die Paßwörter oder fein säuberlich gezeichnete Karten zu Papier und schickt sie an die **POWER PLAY**. Wir schauen uns alles an.

Cooler Ram's und die schönsten Obermotze wünscht Euer

Kuno

TIP DES MONATS

Sonic 2 (Mega Drive)

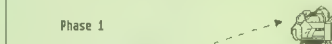
Manuel Gerber aus Oberrohrdorf zeichnete alle Endgegnertaktiken des blauen Igels und seiner Konkurrenten auf Papier. Nun sollten alle Schwierigkeiten mit Dr. Robotnik der Vergangenheit angehören. Die 777 Mark hat er sich damit locker verdient.

LEGENDE

- Sonic
- Sonic-Mechbau (letzter Gegner)
- Dr. Ivo Robotnik
- Baby Robotnik (Endgegner Nr. 8)
- Plattform, die sich nach unten dreht (Endgegner Nr. 2)
- In diese Richtung bewegt sich Robotnik
- Geschosse, spitze Teile, Lava... von Robotnik abgefeuert
- In diese Richtung muss ein Sonic-Angriff ausgeführt werden

LEVEL 2

Phase 1



Robotnik tankt blaue Flüssigkeit auf



Robotnik wirft Flüssigkeit auf Sonic

LEVEL 1

Phase 1



Robotnik fährt auf Sonic zu

Phase 2



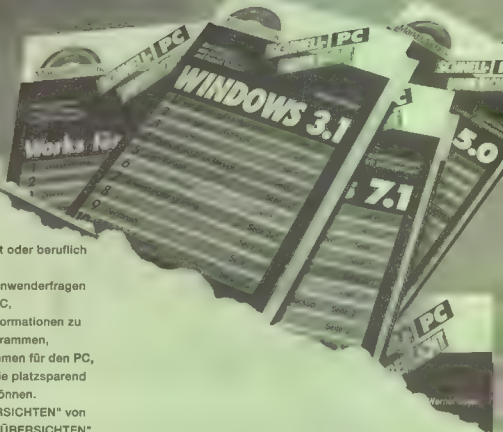
Robotnik fährt auf Sonic zu

Phase 3



Robotnik schießt den "Bohrer" ab

SCHELL KOMPAKT



Sie arbeiten an Ihrem Computer – privat oder beruflich
– und brauchen...

...die schnellste Antwort auf tägliche Anwenderfragen
während Ihrer Arbeit am PC,

... den direkten Zugriff auf wichtige Informationen zu
allen gängigen Anwendungsprogrammen,

Programmiersprachen und Betriebssystemen für den PC,
... das kompakte Computerbuch, das Sie platzsparend
neben Ihren Computer legen können.

Kurz: Sie brauchen die "SCHELLÜBERSICHTEN" von
Markt&Technik! Denn nur die "SCHELLÜBERSICHTEN"
von Markt&Technik bieten Ihnen so viel Informationen
auf so wenig Raum!

Und das für DM 39,- pro Band!

Jetzt im Buch- und PC-Fachhandel oder in den
Computer-Abteilungen der Warenhäuser.



Markt&Technik Bücher- das Erfolgs-Programm
für Ihr Programm!

Phase 1



Robotnik taucht auf

Ein stacheliger Ei zu

Phase 2



Robotnik schießt einige Laserschüsse ab

Einerseits

Phase 1



Robotnik wirft die Ribu-Robotniks umher

Robo-

base 3

Robotnik

LEVEL 3

Phase 1



Robotnik bearbeitet mit dem Hammer die Säulen

Danach schließt aus einer der Säulen ein Pfeil auf Sonic zu

Phase 2



Robotnik fliegt auf die andere Seite

Der Pfeil von Phase 1 bleibt in einer Säule stecken

LEVEL 4

Phase 1



Robotnik fliegt dorthin, wo Sonic steht

Phase 2



Robotnik schießt eine Kugel ab, die an Boden in vier Kugeln zerfällt

LEVEL 5

Phase 1



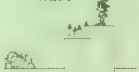
Robotnik taucht aus dem Lavasee auf

Phase 2



Robotnik beschusst Sonic mit einem Laser

Phase 3



Robotnik taucht ab und bespritzt dabei die linke Plattform mit Lava

LEVEL 6

Phase 1



Robotnik bohrt sich von oben durch das Bergwerk. Dadurch fallen spitze Steine nach unten

Phase 2



Robotnik bewegt die Bohrer in die Waagrechte und fährt auf Sonic zu

Phase 3



siehe Phase 1 (nur bewegt sich Robotnik nun nach oben)

eins auf die Nase, bevor er die Flüssigkeit abwirft. Letzterer weicht ihr aus, indem ihr Euch auf die drehende Plattform stellt und ewigst wieder runter springt

Level 3: Zuerst dem Giftpfel ausweichen. In Phase 2 Robotnik einen Schlag versetzen

Level 4: In Phase 1 wartet ihr ganz links bis Robotnik fast über Euch ist und startet eine Dash-Attack. Sobald Sonic über Robotnik ist, drückt ihr nach rechts - Treffer. In Phase 2 lauft ihr kurz bevor Robotnik die Kugeln abwirft, nach rechts (langsam) und startet Phase 1.

Level 5: In Phase 1 so oft auf sein U-Boot springen, wie möglich. Steht Robotnik in Phase 2 links, überspringt ihr rechts den Schuß. Steht er rechts, duckt ihr Euch auf die linken Seite. In Phase 3 stellt ihr Euch einfach auf die entgegengesetzte Seite von Robotnik

Level 6: Zuerst nur ausweichen. In Phase 2 springt ihr zwei mal auf Robotnik.

Level 7: Zuerst auf Robotnik und dann wieder auf die Plattform springen. Geratet ihr ins Öl, hilft triggern weiter. In Phase 2 lediglich den Wurm überspringen. In Phase 3 nur ausweichen, in Phase 4 hochspringen, wenn der Laser auftrifft

[illegible]

Alle auf dem Markt erhältlichen Spiere sind bei uns zu beziehen! Preise für zwischenzeitlich erschienene Neuauflagen bitte telefonisch erfragen!
Irrtum & Druckfehler vorbehalten • Versandkosten: bei 160,00 DM Warenwert: 9,00 DM; ab 160,00 DM Warenwert: 6,00 DM; ab 200,00 DM Warenwert: 5,00 DM

Wir zählen auf Euch!



NHLPA Hockey (Super NES)

Fertig für die Eiszeit? Nico Urmetzer aus Mönchengladbach erspielt einige NHLPA-Hockey-Paßwörter und erleichtert Euch somit den Einstieg in EA's Best-of-Seven-Liga.

Level 8: In Phase 1, kurz bevor die Babys kreisen hochspringen und zudreschen. Danach den Kleinen anlocken und vom Himmel pusten. Zum Schluß dem Laser durch springen ausweichen und immer näher zu Robotnik rücken. Nun nur noch einen kräftigen Sprung auf dem Doc landen.

Level 9: Hier immer alle Ringe wieder einsammeln. Nun

ständig in Bewegung bleiben und vor dem Laser flüchten. Angriffe nur von der obersten Plattform starten.

Level 10: Zuerst dem "Sonic" auf die Stirn, nicht auf die Stacheln, hüpfen. Nun den Zwilling zweimal überspringen. In Phase 2 ebenfalls hochspringen. In Phase 3 läuft ihr unter dem Gegner hindurch, in Phase 4 bleibt ihr stehen.

MONTREAL

HARTFORD
• BUFFALO • DM4NGW3397FXJTY
• NEW JERSEY • DN3TW6FY756C19V
DETROIT(FINALE) • DPG0V7F5TMCKCF6J

MONTREAL (BEST OF SEVEN) :

HARTFORD

1-0 F56BP97M87Y6H228
2-0 F6WV9Y6JM7J8KN29
3-0 F7K7X52RGL4LD8
4-0 F5N3NFZSCDVMM8Y

BOSTON

1-0 F6CGW9DWBFL28655
2-0 F611GVDCYHP152L
3-0 F7M2K2B8Q3PZTZ
4-0 F5V2K7F9GMDRSHP5

NEW YORK

1-0 F6LL42802PYW31XL
2-0 F655RP7XGB8SY7GC
3-0 F7XRB7GLSJ1KCTX
4-0 F506PWJMO7B092NW

DETROIT(Finale)

1-0 F6PR9HJJCDD06058
2-0 F7C9WAGDKHJ31XN
3-0 F72WGS8IPK20202

Inserentenverzeichnis

A3 GmbH	59	Funware	13	Kaufmann	36	Royal Soft	37
AS.	3 US			Kingsoft	11		
Bächler	38	Galaxy Software	125	Konam	4 US 133	Soft & Sound	57
BAT	30 1 US	Game Shop	87	KSK Schöneich	71	Softpower	110
Berry Lösungsservice	63	Game.ne	145	Mag Line	71	Sottsa e	49
Bomco	10 11 47	Gamemore	85	Maki & Technik Verlag		Software 2000	145
		Gamesword	75		50 103 128 139 141		
Computer Box	108	GCS	63	Media Point	131	Traumfabrik	26 27
Computerworld	46	Gnadenos	93	Micro Magic	36	Jäger	68
CPS	19	Gross Electronic	110	MultiMedia Soft	119	Versand	99
CPS Frank Media	11	Hamo	75	Muthing GmbH	43		
		Hard & Soft	63				
Dynamic Soft	75	Joysoft	73	Nintendo	-	Westbild Verlag	75
Electronic Arts	129 137	Junker		Okay Soft	36	Westfalenhase	93
Esser Soft	68	Computersoftware	130			Wol Versand	54 55
		Jewe	125	Philip Morris	17		
Fandango	125	Karosoft	69	PowerSoft	121		
Fantastic Computerware	23						

Einen Teil der Auflage liegt
an Prospekt des Interst
Verlages bei.



World of Illusion (Mega Drive)

Wer im neuesten Micky-Mouse-Abenteuer gnadenlos fest-
setzt, sollte die Paßwörter von Ulrich Neu aus Hamburg aus-
probieren. Macht Euch in Zukunft also ein Oberschurke große
Probleme. überspringt Ihr ihn einfach

Stage 1 Enchanted Forest (Verzauberter Wald)

Mickey	Q♣	K♥	Q♥	K♠
Donald :	K♥	Q♠	Q♥	K♠
Belke	K♥	K♠	K♠	K♠
Boss	Spider (Spinne)			

Hier die vollständige Liste der Passwords für World of Illusion für das SEGA Megadrive

Stage 1 Enchanted Forest (Verzauberter Wald)

Mickey :	Q♠	K♥	Q♥	K♠
Donald :	K♥	Q♠	Q♥	K♠
Beke :	K♥	K♠	K♠	K♠

Stage 3 Underwater Adventure (Unterwasserabenteuer)				
Mickey :	K♥	K♠	K♣	Q♠
Donald :	K♠	K♥	Q♥	K♠
Beide :	K♣	Q♠	K♥	Q♥

Das Erste Extraleben ist links oben der Gang entlang versteckt, der bei den zweiten Luftblasen abzweigt.

Stage 4 The Library (Die Bibliothek)				
Mickey :	Q♣	K♣	K♠	K♠
Donald :	Q♣	K♠	K♣	K♠
Beide :	Q♠	Q♣	K♠	K♠

Hier kann man einen Kaufen Extraleben abziehen, wenn man nach dem Einsammeln eines Solchen einen Bonusraum (Bonobondose) aufsucht. da danach das Extraleben wieder da ist.

Stage 5 The Magic Box (Die magische Schachtel)				
Mickery	K♭	K♭	K♯	K♭
Donald	K♭	K♯	K♭	K♯
Belde	K♭	K♭	K♭	K♯

Vorsicht vor den Herzen mit denen die Spielkarten schießen. An manchen Stellen ist es günstig sich zu ducken und den Kartentypen in dieser Stellung eine mit dem Nagelappen zu fegen

10:1 FÜR DIE NATUR DER NEUEN BUNDESLÄNDER.



10. \mathbb{R}^n has a basis consisting of n vectors.



Mensch, die Zeit drängt.

NEU GAME SHOP NEU

W.-8950 Kaufbeuren Alte Poststr.2
Tel.:08341/100847 Fax:74117

MULTIMEDIA BREAKERS

Super Nintendo

Streetfighter 2 dt.	99.-	Sonic 2 dt.	99
Super Mario Kart dt.	99.-	Greendog	99-
Mario Paint	99.-	Double Dragon	99
Ghouls'n Ghost's dt.	99.-	MS Dos	
Super Scope 6	149.-	Indiana Jones 4 dt.	99

Hardware

Audio Blaster Junior	139.-	Comanche dt.	109.-
Audio Blaster 2.5	199.-	Links 386 Pro	99.-
Audio Blaster Pro 4.0	349.-		
Movie Blaster	599.-	Weitere Angebote bitte tel. erfragen Lieferung p.N.N 9.- Express 7.- Druckfehler + Premium vorhanden	
Speedstar 24X	369.-		
ET 4000	179.-		
CD-ROM Laufwerke ab	450.-		

Weltere Angebote

bitte tel. erfragen
Lieferung p.NN 9.-
Express 7.-
Druckfehler u. Preisänderung vorbehalten

Ecco the Dolphin (Mega Drive)

Mit einem herzerreißenden "Fileep" schnellste Uwe Oberbeck aus Göppingen mit seinem Delphin durch die Ultrashallmauer und präsentiert Euch sämtliche Paßwörter zu Segas Unterwasserabenteuer.

Level
Undercaves
The VPNTS
THE LAGDON
RIDGE WATER
OPEN OCEAN
ICE ZONE
HARD WATER
COLD WATER
ISLAND ZONE
DIFF WATER
THE MARSH SPA
THE LIBRARY
DEEP CITY
CITY OF TREVER
HARVEST BEACH
PETERSON POND
ORIGIN BEACH
TRILOBITE CIRCLE
DARK WATER
THE TUFF
THE LAST FIGHT
WELCOME TO THE MACHINE

FKYTAJN
DOPPLYNE
TVAMVNE
KFOGXNE
UBVTONMP
CPDOCKNP
MONETJRP
SOVXGELY
EVRJFLA
XKPFJFLA
VRAJYBNG
CPYARQIT
KRYAUNLO
PACFJNLM
XDJJUNI
ATCMUNI
SYCMUNI
POTUNORS
NJTLORZ
BNNANNG

erschlug sich die vier Paßwörter. Zu den letzten beiden Levels gibt's leider keine Paßwörter.

Chapter 1: Cruel Man Cr
Bird
Chapter 2: Claws Is Mean Dock
Chapter 3: Big Wild Angry Fly
Chapter 4: Fly Home
Sword

Wing Commander (Super NES)

Alle Paßwörter zu Origins Wing Commander erballerte sich Christian Kollants aus Oberpullendorf. Gebt als Codenamen "AVATAR" ein und schon funktionieren folgende Paßwörter

Enyo
Mc Auliffe
Gateway
Gimle
Brmstone
Chengdu
Dakota
Port Hedland
Kurasawa
Rostov
Hubble's Star
Venice
Apocalypse

Homel
1RCBMGDCZW
JHBBMBDLMW
1GCVFJVCHH
XQBVKDBCCQ0
10BYCKNL4H
1RFHHCBCZW
1HDKCBMMQW
JHNFRCXWBC0
JHNWRV4L8H
JQDHMDMLQ0
JRNWT1XMYC
XQFOMDLLQC

Scimitar
Scimitar
Scimitar
Scimitar
Scimitar
Scimitar
Scimitar
Scimitar
Scimitar
Scimitar
Scimitar
Scimitar

Lotus Turbo Challenge (Mega Drive)

Alle Paßwörter zu EA's Lotus-Adaption verfolgte Michael Schutze aus Bonn mit seinem heißen Ofen. Und hier sind sie

Level 2: Night
Level 3: Fog
Level 4: Snow
Level 5: Desert
Level 6: Interstate
Level 7: Marsh
Level 8: Storm

SLEEPERS
HERBERT
BUSINESS
APPLEPIE
STANDISH
MALLOW
TEA CUP



Sküljagger (Super NES)

Paßwörter zum üblen Sabelgerassel Sküljagger gefällig? Martin Kluge aus Königsbrunn

Super Mario Land 2 (Game Boy)

Jenny Schrader aus Seeheim kartographierte die nicht gerade leichte Pumpkinzone aus Marios zweitem Game-Boy-Abenteuer. Allen Mario-Hassern steht das Tor zum Oberbösewicht nun ein wenig weiter offen.

Wer alle seine Extraleben mit abspeichern will, sollte den Trick von Sebastian Völk aus Bonn benutzen. Ihr drückt während des Spiels einfach A, B, Select und Start gleichzeitig (Game-Boy-Reset) und schaltet den kleinen Gefährten wenn



das Titelbild erscheint ab. Wenn ihr den Game Boy wieder anschaltet, geht ihr in die abgespeicherte Röhre und fängt zwar am Anfang des Levels, aber mit allen Goldmünzen und Extraleben an.

Tiny Toon Adventures (Super NES)

Jan Nierhoff aus Bochum knabberte sich durch Konamis neuestes Hüpfspektakel und telerte alle Paßwörter ab. Die Namen der niedlichen Toons findet ihr auf den letzten Seiten der Anleitung





Fortsetzung v. Tiny Toon

Level 2	Little Beeper Montana Max Elmyra
Level 3	Gogo Dodo Shirley the Loon Sweetie
Level 4	Bookworm Plucky Duck Babs Bunny
Level 5	Gogo Dodo Calamity Coyote Little Beeper
Level 6	Montana Max Babs Bunny Sweetie

Jimmy Connors Pro Tennis Tour (Super NES)

Frank Feichtewitz aus Oppenheim gewann alle hochdotierten Turniere in Blue Bytes genialer Tennis-Simulation. Die folgenden Paßwörter helfen über ein verlorenes Turnier locker hinweg.

Prince of Persia (Super NES)

Da Besitzer eines amerikanischen Moduls mit den Paßwörtern der Japan-Version nichts anfangen können, drucken wir hier nochmal die "amerikanischen" Levelcodes der Geschicklichkeitssatz ab. Enk Heneka aus Neuthard erspielte sie für euch.

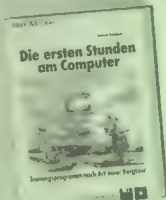
Level 2:	M+1N3ZB
Level 3:	LZDR+XX
Level 4:	C8W5WLR
Level 5:	3GHWZRZ
Level 6:	978WTSR
Level 7:	L8K3BWR
Level 8:	CPKDB12
Level 9:	L572WKR
Level 10:	M4YT22!
Level 11:	3ZJCLGV
Level 12:	VXYXDL!
Level 13:	LN8K+V7
Level 14:	H3MFT+V
Level 15:	7M2HRWV
Level 16:	HC6XTKL
Level 17:	Q3NO9NT
Level 18:	ZWJ1MNS
Level 19:	Q2GQST+
Level 20:	M4YT22!

Das Einsteiger-Trainings-Erfolgs-Programm

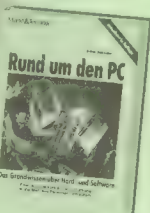
So einfach geht das.

Ein Buch von Markt&Technik - und aus dem PC-Einsteiger wird ein informierter PC-Anwender. Garantiert!

Eine leicht verständliche PC-Anleitung per Diskette. Ihre Wissensbasis ist das Ziel. Ein helles Bild. Die ersten Stunden am Computer. 1991, 78 Seiten, inkl. 3,5"- und 5,25"-Disketten. ISBN 3-87791-199-4



Ihr Grundwissen über Hard- und Software: Einsatzmöglichkeiten, Kaufhilfen, Hintergründe, Zusatzgeräte, Funktionsweisen: Arthur Dickschus. Rund um den PC. 1992, 240 Seiten, ISBN 3-87791-268-0



Markt&Technik Bücher - das Erfolgsprogramm für Ihr Programm!



Paßwörter (Professional)		
Februar	BW8H+M4A+H4G	September
März		Oktober
April		November
Mai		Dezember
Juni		
Juli		
Aug. 92		

PLANET'S EDGE

Um das Clue Book nicht über zu viele Ausgaben zu verstreuen, sind nur die Planeten mit hohem bis extremem Schwierigkeitsgrad aufgeführt. Die Karten zu den anderen Levels könnt Ihr in der Redaktionsassistentin anfordern. Bitte nicht vergessen: frankierten und adressierten Rückumschlag belegen. Kennwort: Planet's Edge

Hier die Auflistung aller Sektoren mit dazugehörigen Planeten. Die mit * gekennzeichneten Planeten werden im Clue Book abgedruckt.

Algieba Sector

Talitha II

Subra II

Algieba IV

Kooshe Prime

Kornephoros Sector

* Rutlicus II

Savik Prime

Eltanin VII

Kochab II

Kornephoros III

Caroli Sector

* Danebola IV

Alula IV

Cor-Carol I

Merak I

Athna Sector

* Procyon

* Capella Prime

Athna VIII

Hyades I

Zaurak Sector

Rana I

* Rasalmoth V

Zaurak II

Diphda IV

Ankaq Sector

* Fomalhaut VI

* Ankaq Prime

* Deneb II

Nashira III

Alrai II

Izar Sector

* Arcturus III

Mizar V

* Alkaid Prime

* Izar II

Vindematrix Prime

Alnasl Sector

* Alnasl Prime

Vega IX

* Ascella II

KORNEPHOROS SECTOR

Rutlicus II

Der Planet und seine Bewohner werden von den Cin-Sae-Spawns beherrscht. Sie haben sich als Geschäftsleute verschworen.

Clue Book, Teil 1

Die Erde ist auf geheimnisvolle Weise verschwunden. Ihr, als Mitglied der U.N.F.A., seid beauftragt sie wiederzufinden.

Setzt als erstes den Thermite Launcher etwas nach Südosten. Benutzt ihn in den Abwasserkanälen, um Eure Feuerkraft gegen größere Gruppen von Cin-Sae-Spawns zu verstärken. Der außerirdische Junge (bei A) fragt, ob Ihr Kaufleute seid. Verneint diese Frage, sonst greift er an. Sobald alle Cin-Sae-Spawns erledigt sind, gibt der Kolonist (B) Euch den Generator (auf Eltanin 7 im Einsatz). Der Anführer (C) benötigt Eure Hilfe, um den Transformator zu finden, der die Power der Kolonie wiederher-

stellen kann. Betretet die Kloaken bei (D). Ein Assault-Laser befindet sich etwa acht Quadrate nach links oben von (D). Nehmt sie auch mit in die Kanäle. Zwei bis drei Schuß genügen, um einen Cin-Sae-Spawns zu gnien!

Der Schalter (E) öffnet die Wand (1), der bei (F) die Wand (2), der Hebel (G) die Wand (3) und (H) öffnet Wand (4). Nehmt den Planet Tee (Dokument), Ihr benötigt es für die Auktion auf Kochab II. Der Hebel (I), ratet mal, öffnet die Wand (5). Dort findet die größ-

te Schlacht statt, die Ihr auf diesem Planeten gesehen habt. Hier ist der Thermite Launcher eine große Hilfe, feuert damit auf die Gruppen von Spawns. Der Ausgang (K), eine Leiter führt hinauf, bringt Euch zu (L), wo der Transformator steht. Kehrt auf gleichem Wege in die Kanäle zurück und geht durch den ersten Eingang wieder hinaus. Der Techniker (M) nimmt Euch den Transformator ab. Der Kopf der Kolonie (C) beschenkt Euch mit einer Besuchermarke, um den Handel mit den Verschwörern auf Sabik I zu erleichtern. Nachdem die Power wieder läuft, könnt Ihr (O) noch einen Besuch abstatten, dort warten einige interessante Sachen auf Euch

Hinweise: Dieser Planet ist ein einziges Schlachtfeld. Eure Chancen stehen jedoch nicht schlecht, wenn Ihr folgendes beachtet: Platziert Eure Mitstreiter geschickt, laßt die Spawns nie zu dicht herankommen, versorgt die Verwundeten und wählt Eure Waffen mit Sorgfalt aus

CAROLI SECTOR

Danebola IV

Die Eldarn, Bewohner des Planeten Danebola IV, haben einen speziellen Lebenszyklus, der ihnen erlaubt, in den kalten Jahreszeiten einen Winter-



CAROLI SECTOR
Denebola 4

Die Attacken könnt ihr beschränken, indem nur einer zu den Osttoren geht. Begleitend drückt den "C"-Schlüssel, um die anderen Mitstreiter kontrollieren zu können. Wenn alle

zu den Orbs laufen, wird garantiert einer gegen einen Schläfer oder eine Öffnung rennen. Um an den Topf zu gelangen, ist ein Kampf unvermeidbar. Verliert ihr einen Kampf, beamt euch weg. Auf einem Schiff könnt ihr gesunden und euch wieder an einen sicheren Ort der Oberfläche beamen. Im Tempel sind keine Feinde. Seid gut gerüstet und bewaffnet und speichert das Spiel vor diesem Planeten ab.

ALHENA SECTOR
Procyon

Um die Vormachtstellung dieses Planeten stehen zwei aggressive Rassen, die Scroe und die Evans, im Wettstreit. Die pazifistischen Dhoven, die immer wieder versuchen zu vermitteln, werden verachtet. Nur gestandene Krieger werden als Diplomaten anerkannt.

Geht zum Dhoven (A). Er besitzt ein Dokument (Tee), das ihr auf Alhena Vill benötigt. Geht einfach die Schlucht hinauf



ALHENA SECTOR Procyon

Hinweise: Seid ihr nicht im Besitz der richtigen Ausrüstung, ist dieser Planet verteuflend schwierig. Tragt auf jeden Fall eine Battle-Laser und eine Ceramic-Rüstung. Euer bester Schütze sollte sofort auf die Scroe (links) feuern. Die Scroe tragen Reflec-Rüstung, ein ausgezeichnete Schutz. Nehmt ihre Rüstung nach einem erfolgreichen Kampf an euch. Bekommt ihr auch die Battle-Laser, stehen eure Chancen viel höher. Streift nicht umher, erfüllt nur eure Mission. Hier gibt es nichts zu holen, außer dem Tod.

Capella Prime

Die Scroe haben das Raumschiff Cebis Alban abgeschossen. Es ist auf Capella I zerbrochen. Die Wrackteile sind weit verstreut. Die Überlebenden müssen sich gegen noch Wölfe, Krankheiten, Feuer und einigen Scroe, die sich herunterbeamen und nach Beute suchen, durchsetzen.

Ihr müßt von hier zwei Dinge mitnehmen: einen Leader Stone und den Flight-Recorder. Holt den Feuerlöcher (A). Räumt alles aus dem Weg, daß euch aufhalten will. Geht an die Oberfläche zurück.

Benutzt den Feuerlöcher und geht durch die Wrackteile des Schiffes hindurch. Die Höhle (B) führt zu einer Insel auf der der Kapitän steht.

schlaf zu halten. Wenn sie erwachen, sind sie sehr hungrig. Ist keine Nahrung vorrätig, töten sie auch. Einige der Eldann bleiben während der Zeit des Winterschlafes wach, um Geschäften nachzugehen und über die Schlafenden zu wachen.

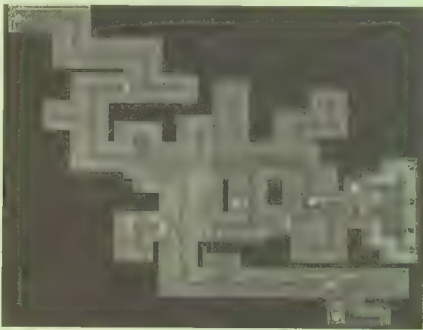
Ihr werdet nur das Schlepperstück (A) nehmen und später mit der Ysa-Nottiz hierher zurückkehren müssen. Es befinden sich Schiffspläne und andere technische Unterlagen hier.

Die erwartete Schiffsladung Lozam von Alula IV ist überfällig. Ihr müßt das Schlepperstück nach Alula IV bringen, um in den Kontrollraum zu gelangen. Vorher muß das Osttor geöffnet werden. Dazu nehmt die zwei Orbs (B + C) und setzt sie auf die Pfosten des Osttores. Die Tore öffnen sich, dahinter ist das gesuchte Stück des Schleppers. Hebt auch den Eldann-Topf (E) auf. Sobald ihr die Notiz besitzt, bringt sie Ysa. Er ist der Eingeborene, dem ihr als erstes auf diesem Planeten begegnet seid. Er gibt euch den Tip, daß ein "Schatz" (F)

zu holen ist. Geht zuerst zum Kustos des Museums und gebt den Topf (von E) zurück. Daraufhin schließt er euch den Tresorraum auf und ihr könnt die technischen Unterlagen und Schiffspläne an euch nehmen

Hinweise:

Stellt sich jemand außerhalb des Tempels neben einen schlafenden Eldann, erwacht dieser und versucht denjenigen wegen der Störung niederzubrennen. Befindet sich einer von euch neben einer Vulkanöffnung, erscheint mit Wahrscheinlichkeit ein Feuerwurm, sein feuriger Atem ist heiß. Das Problem ist, daß jemand an die Öffnung oder den Schlafenden herantreten muß, um an die Gegenstände zu kommen, die außerhalb der Mauern lagern. Der Schläfer und der Wurm gebrauchen unterschiedliche Waffen. Wählt für euch die Waffe aus, die euch am besten vor dem Gegner schützt, der eurer Meinung nach den meisten Schaden anrichten kann.



KARNEPHOROS
SECTOR
Rutilicus
2/Karte 1

KARNEPHOROS
SECTOR
Rutilicus
2/Karte 2

Sucht die Leiter an der gegenüberliegenden Seite. Sprecht mit dem Kapitän. Er weiß einige über verschlossene Türen, z.B. das Paßwort zur Tür bei (C), und Flug-Recorder zu benachrichtigen. Den Flug-Recorder braucht Ihr für Catalog #38791 auf Athena VIII.

Der Leader-Stone liegt in der Höhle hinter dem Feuer (D). Ein außerirdisches Mädchen wird von Noch-Wölfen angefallen. Ihr könnt ihr nicht mehr helfen. Erscheßt die Wölfe und nehmt die Puppe mit. Gebt sie dem Fremden (E) und er schenkt Euch den Leader-Stone.

Hinweise
Solltet Ihr Medipacks finden, gebt sie einem Arzt dieser Welt. Er verwandelt sie für Euch in Mini-Aid-Packs. Die Noch-Wölfe reagieren auf schnelle Bewegung. Geht langsam und schneßt auf alle Wölfe, die Ihr seht. Sie sind in den Höhlen schwer auszumachen. Achtet darauf, die richtige Rüstung, möglichst die der Scroes, zu tragen. Wollt Ihr eine Höhle schnell verlassen, beamt Euch hoch und wieder herunter. Das bringt Euch an den Ort, wo Ihr zuerst hingebamt seid.

ZAURAK SECTOR

Rasalmothal V

Das weiße Loch verursacht im Wetter auf Rasalmothal V Störungen. Einige Eldann versuchen, die Wetterkontrollstation zu reparieren. Sie kommen jedoch nicht an die Spitze der Pyramide heran. Auf diesem Planeten muß Gray Buoy (vom Planeten Rana Prime, Sector Zaurak) platziert werden. Der berühmte Sleith-Vogel wohnt hier. Ihr findet außerdem ein paar Cyber-Stiefel und an-

ZAURAK SECTOR

Rasalmothal 5

dere technische Pläne.

Als erstes erkämpft Euch den Weg zur Tür (A). Sucht den blutbefleckten Boden ab und antwortet mit "Yes", wenn Ihr über die Drähte befragt werdet. Der Schalter, der die Tür öffnet, ist bei (B).

Als nächstes müssen mindestens zwei am Leben sein, um das Sicherheitssystem auszuschalten. (C) öffnet die Wand, aktiviert jedoch auch eine Bomben Falle an dem braunen Quadrat beim Schalter. Benutzt das "C"-Kommando, um die Charaktere einzeln bewegen zu können. So betätigt nur einer den Schalter, während die anderen in Sicherheit im Korridor warten. Wenn die Wand offen ist, seht Ihr einen weiteren Schalter etwas weiter den Korridor hinauf. Damit öffnet sich eine weitere Wand. Dieses Mal wird einer von Euch von den anderen getrennt. Die anderen müssen zum gerade geöffneten Bereich gehen. Dort befindet sich noch ein Schalter, der den "Gefangenen" erlaubt, sich einige Schritte weit zu einem weiteren Hebel zu bewegen. Dieses Wippen-Spiel müßt Ihr einige Male wiederholen. Habt Ihr einmal angefangen, wird es offensichtlich sein, wie es zu machen ist.

Danach findet Ihr einen Raum mit vier Kisten (D) und einer Druckplatte (E). Benutzt wieder das "C"-Kommando, so daß nur einer in den Raum auf die Druckplatte geht. Die Kisten explodieren beim Betreten der Platte. Bei (F) findet Ihr eine Gleitbahn. Stellt sich einer darauf, werden alle nach (G) teleportiert. Unterwegs zur Leiter (H) stehen Cyber-Stiefel. Die Leiter führt zur Hauptebe-
ne der Pyramide. Geht nun zurück zur Gleitbahn. Benutzt die Cyber-Stiefel, um über die Bahn zu steigen. In die Richtung, in die Ihr steht. Schaltet die Sicherheitskontrolle (I) aus.

Springt über das Hindernis zurück und geht zum Seil (J). Es führt zum zweiten Level. Euer Anführer sollte die Cyber-Stiefel und die besten Waffen und Rüstung tragen. Er soll den Hebel (K) umlegen, der alle Fallen dieses Levels explodieren läßt. Daher sollten alle anderen Mitstreiter in der Nähe des Seiles warten. Vergeßt nicht, daß alle rot markierten Quadrate Fallen sind. Benutzt die Cyber-Stiefel, um darüber zu springen. Um die Tür (L) zu öffnen, laßt irgendeinen Gegenstand bei (M) fallen. Der Weg führt zum nächsten Level.

Drei Fallen befinden sich rechts neben dem Eingang zum nächsten Level. Ein zäher, gut gerüsteter Mitsstreiter

sollte auf eines der Quadrate treten, während die anderen um die Ecke warten. Mit Glück überlebt er.

Ihr habt das Claw-Puzzle erreicht. Sichert vor dem Betreten das Spiel. Beginnt auf dem gelben Quadrat. Folgt diesen Richtungsanweisungen genau.

1 runter	2 rechts
3 rechts	4 hoch
5 hoch	6 hoch
7 links	8 links
9 runter	10 runter
11 runter	12 rechts
13 hoch	14 hoch
15 hoch	16 links
17 runter	18 runter
19 runter	20 rechts
21 rechts	22 hoch
23 hoch	24 hoch
25 links	26 links
27 runter	28 runter
29 runter	30 rechts
31 rechts	32 hoch
33 hoch	34 links
35 hoch	36 rechts
37 runter	38 runter
39 links	40 links
41 hoch	42 rechts
43 hoch	44 rechts
45 runter	46 runter
47 links	48 hoch
49 rechts	50 runter
51 links	52 links
53 runter	54 rechts
55 rechts	56 hoch
57 links	58 runter
59 links	60 hoch
61 rechts	62 rechts
63 runter	64 links
65 hoch	66 hoch
67 hoch	

Nach erfolgreicher Beendigung des Puzzels erscheinen technische Pläne. Nehmt sie und geht zur Leiter. Habt Ihr einen Gray Buoy bei Euch, benutzt ihn an der Computerkonsole (N). Damit ist die Mission hier komplett.

Hinweise: Die Sleith-Vögel sind nicht besonders freundlich. Schießt auf sie. Nehmt ein Vogelei für eine spätere Mission auf Life Gallery mit.

Mean Drive

[illegible]

MACHT TOTAL KRANK !!!

Nottefleon : 089 / 480 29 13

Gnadenlos GmbH, Postfach, 8000 München 80



Super Nintendo

[illegible]

Game Boy

Angelique		0.5%
Cherise/Rancho		0.5%
Smartbuds		0.5%
Allenbros	JP	15.0%
Autobuds	am	20.0%
3rd Toad	us	4.9%
Bleeker Master	am	55.0%
Flower	am	19.0%
Overdose of Fear	us	39.0%
Overdose II	us	39.0%
Overdose III	us	39.0%
Honolulu	am	59.0%
Louise	JP	15.0%
Mary's Land II	am	69.0%
Myra's Master	am	69.0%
Megaphone III	us	59.0%
N.O.A. Autobuds	us	59.0%
Nammos	JP	29.0%
Puzzle Piece	JP	29.0%
Paleontology	JP	19.5%
Paradise	am	55.0%
Pink Pocket	am	29.0%
Scenic View	JP	29.0%
Seaside Master	am	29.5%
Seaside Club	am	29.5%
Seaside	JP	29.5%
Silent	am	29.5%
3rd Arcadia	am	59.0%
Tempestar II	am	59.0%
THINK U	JP	59.0%
U.S. 3rd	JP	59.0%
U.S. 4th Corp	JP	59.0%
W.A.F.F	am	59.0%

Game Gear

[illegible][illegible]

Zwei Themen – ein Ereignis

Hobby-tronic & ComputerSchau

16. Ausstellung für Funk- und Hobby-Elektronik

Die umfassende Marktübersicht für Hobby-Elektroniker
und für Computeranwender in Hobby,
Beruf und Ausbildung.

Actions Center mit Experimenten, Demonstrationen
und vielen Tips.

Sondershausen Straße der Computer-Cubs
Historische Meßgarate Des an-Rad as (Un-katel)



9. Ausstellung für Computer, Software und Zubehör

12.-16. Mai 1993

täglich 9-18 Uhr



Messezentrum Westfalenhallen Dortmund

CREME-DE

1

DIE BESTEN COMPUTERSPIELE



INDIANA JONES 4

Erste Klänge ertönen von der Indy CD-ROM-Version

Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe	Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Indiana Jones 4	MS-DOS	94%	6/92	11	(8) S m Ant	Amiga	86%	9/92
2	(2) Jilt ma Underworld Wizardry 7	MS-DOS	94%	6/92	12	(9) Aces of the Pacific History Line	MS-DOS	86%	6/92
3	(3) Ultima Underworld 2	MS-DOS	94%	1/93	13	(10) History Line	MS-DOS	86%	12/92
4	(-) Incredible Machine	MS-DOS	92%	3/93	14	(11) Chaos Engine	Amiga	86%	12/92
5	(-) Populous 2	MS-DOS	90%	2/93	15	(12) B.C. Kid	Amiga	86%	2/93
6	(-) Links 386 Pro	MS-DOS	88%	10/92	16	(13) Task Force	MS-DOS	85%	11/92
7	(4) Secret of Monkey's Island 2	Amiga	87%	8/92	17	(14) Sensible Soccer	MS-DOS	85%	1/93
8	(5) Sim Ant	MS-DOS	87%	5/92	18	(15) Legend of Kyrandia	Amiga	85%	7/92
9	(6) Legend of Kyrandia	MS-DOS	86%	10/92	19	(16) Sherlock Holmes	MS-DOS	85%	1/93
10					20	(17)			

AMIGA

Mit den ersten Frühlingsgefühlen erwachen auch die im Winter verkümmerten Rennfahrergelüste. Seid Ihr ein potentieller Raser, solltet Ihr einen Blick in den Rückspiegel und in die Special-Corner werfen. Auf der Überholspur ist Microprose mit der letzten Geoff-Crammond-Umsetzung von Formula One-Grand-Prix.

cd

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(2) Secret of Monkey Island 2	87%	8/92
2	(2) Sim Ant	86%	9/92
3	(3) History Line	86%	12/92
4	(-) Chaos Engine	86%	2/93
5	(4) B.C. Kid	85%	11/92
6	(5) Lotus 3	85%	11/92
7	(6) Sensible Soccer	85%	7/92
8	(7) Amberstar	85%	6/92
9	(8) Fire & Ice	85%	5/92
10	(9) Shadowlands	85%	4/92

MEGA DRIVE

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) NHLPA Hockey 93	91%	12/92
2	(2) Warsong	88%	5/92
3	(-) Uncharted Waters	85%	3/93
4	(3) Lemmings	85%	10/92
5	(4) Thunder Force 4	85%	10/92
6	(5) Sonic 2	82%	1/93
7	(-) John Madden 93	82%	3/93
8	(7) World of Illusion	80%	1/93
9	(9) Ecco the Dolphin	73%	2/93
10	(10) Gods	72%	1/93

LA CREME

1

DIE BESTEN VIDEOSPIELE



NHLPA Hockey '93

Wird das NHLPA Hockey '93 - Eis brüchig, oder kann sich die Wintersportart weiter an der Spitze behaupten?

Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe	Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(-) NHLPA Hockey '93	Mega Drive	91%	12/92	11	(13) Super Aleste	SNES	86%	7/92
2	(-) Pro Tennis Tour	SNES	90%	1/93	12	(-) NHLPA Hockey	SNES	85%	3/93
3	(3) Parodius	SNES	90%	10/92	13	(-) Uncharted Waters	Mega Drive	85%	3/93
4	(4) Super Mario Kart	SNES	90%	11/92	14	(15) Lemmings	Mega Drive	85%	10/92
5	(5) Super Contra	SNES	90%	5/92	15	(16) Thunder Force 4	Mega Drive	85%	10/92
6	(6) Street Fighter 2	SNES	89%	9/92	16	(-) Magical Quest	SNES	84%	2/93
7	(7) Last Resort	Neo Geo	89%	7/92	17	(18) Wonderboy 3	Game Gear	82%	7/92
8	(8) Warsong	Mega Drive	88%	5/92	18	(19) Sonic 2	Mega Drive	82%	1/93
9	(-) Tiny Toons	SNES	86%	3/93	19	(-) John Madden '93	Mega Drive	82%	3/93
10	(12) Axelay	SNES	86%	11/92	20	(-) John Madden '93	SNES	81%	3/93

MS-DOS

SNES

SPECIAL

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Indiana Jones	94%	6/92
2	(2) Ultima Underworld	94%	6/92
3	(3) Wizardry 7	94%	1/93
4	(-) Ultima Underworld 2	92%	3/93
5	(-) Incredible Machine	90%	2/93
6	(-) Populous 2	90%	2/93
7	(4) Links 360 Pro	88%	10/92
8	(5) Sim Ant	87%	5/92
9	(6) Legend of Kyrandia	86%	10/92
10	(7) Aces of the Pacific	86%	8/92

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Pro Tennis Tour	90%	1/93
2	(2) Parodius	90%	10/92
3	(3) Super Mario Kart	90%	11/92
4	(4) Super Contra	90%	5/92
5	(5) Street Fighter 2	89%	9/92
6	(-) Tiny Toons	86%	3/93
7	(6) Axelay	86%	11/92
8	(7) Super Aleste	86%	7/92
9	(-) NHLPA Hockey	85%	3/93
10	(8) Magical Quest	84%	2/93

Platz	Titel	System	Test in Ausgabe
1	Super Mario Kart	SNES	11/92
2	Lotus 3	Amiga	11/92
3	F-Zero	SNES	3/91
4	Formula One Grand Prix RVP	MS-DOS	3/91
5	Lotus 2	Amiga	11/89
6	Stunt Car Racer	Atari ST	10/89
7	Indianapolis 500	MS-DOS	3/90
8	Grand Prix Circuit	Amiga	11/89
9	Super Monaco Grand Prix	Amiga	5/91
10			

POWER PLAY

U. PETERS



Mittags, 8.3.1960 Papa Peters schrupft in den unwirtlichen Hallen des Kreiskrankenhauses Leer/Ostriesland. Schon wieder ein Mädchen! Der ostfriesische Kulturschock blieb Unke weitestgehend erspart, die Familie siedelt recht bald ins vorläufige München. Schon früh erkennt sie ihre Neigung fürs Kunstlerische beim Verzieren von Valerichens Enzyklopädie mit avantgardistischen Kopfklopfen. Bei der Dressur ihrer jüngeren Schwester entdeckt sie ihre pädagogischen Fähigkeiten. Die Schule überläßt sie ohne weiteren Bliesuren. Es folgt ein langjähriges Studium der Germanistik, Pädagogik und Kunstszierung, zwei Jahre Staatsiron in bayernschen Kassenzimmern. Nach Berendigung ihrer Lehrausbildung wird auf höhere Zusatzeinweisung in die Kunstszierung. Der finanzielle Geldmangel des Jahres 1981 legt sich. Am 1. April '89 als Assistentin bei POWER PLAY antritt! Dort kommt sie zuerst völlig auf den Computer – das Erlebnis ist traumatisch deshalb wendet sie sich der Abwicklung des Gesamtkonzeptes zu. Sie steuert seit Sommer desselben Jahres die Abläufe von allen Helfern, die seither in der POWER-PLAY- und VIDEO-GAMES-Redaktion entstehen.

Mit
5 Mark
dabei!



Private
Kleinanzeige in

POWER
PLAY

Bitte veröffentlichen Sie in der nächst erreichbaren Ausgabe von POWER PLAY den folgenden Kennzetteltext unter der Rubrik:
 Amiga ☐ MS-DOS-PCs ☐ Atari ST ☐ Game Gear ☐ Mega Drive ☐ Lynx
☐ GameBoy ☐ PC-Engine ☐ Super Famicom ☐ Kontakte ☐ Diverses
 DM 5,- gegen ☐ bar ☐ 1,50 S. pro Zeile ☐ Bitte keine Briefmarken!

Private Kleinanzeige: maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben + inkl. Auslasser. Rückadressen nicht möglich. Bei Angebotsend: (*) beistehende, daß ich alle Rechte an den angegebenen Satz herein übertrage.

LESER SERVICE



lenspiel
klatr
ma

berstar Abandoned Places Beholder 2
ghimare/ Players Guide/ Handheld- corner:
theiten für Game Boy, Game Gear und
x/ Krewall im All: Buck Rogers 2



ele-
odres.
7 neue
4, großer
ssabe
it CES
Chicago,
ilion s Turrican Killer, Lionheart
tusir: Maxus neue "Sim"-Spiele,
Life & Simon Form



ftware s
Gravens
Führer:
rich die
vseleple
n Ant,
r originale
schfolger zu Sim Earth, Battle Isle, der
ategieknuller im Test

Blick in die
Zukunft
Trendware
Black Crypt:
Furnaces
Rollenspiel
für alle Amiga
Fans: A-Train.
Exklusiv: Maxus neue
Simulation. 25 Jahre Enterprise: Star Trek
im Test



Space Quest
Die Fortset-
zung der
Kosmos
Komodie
Stimmungs-
macher High
End Spiele.
Bard s Tolo 4: Die Rollenspiellegende im
neuen Look. Endzeit, Spielidien auf dem
Prüfstand



11"

Nemesis 2
und viele
andere
Knaller für
Game Boy
Exklusiv:
Wizardry 7:
neue Features,
schöne Grafik,
mehr Monster: Großer Bericht von der London-
messe. Tag der Abrechnung: Terminator 2



RITZICHE-RÄTSCHE,
SAGT - ... ABER
KEINER HAT GESAGT, DASS
DAS SO AUSREICHEND
IST!



Ich bestelle für 6,50 DM pro Exemplar:

_____ Ausgaben POWER PLAY Nr. _____

_____ Ausgaben POWER PLAY Nr. _____

Die Bezahlung erfolgt nach Erhalt der Rechnung

Gesamtbeitrag _____

(+ 3 DM Versandkosten)

den ausgefüllten Coupon an: Power Play Leserservice, CSJ Postfach 140 220, 8000 München 5.

POWER PLAY LESER SERVICE



Schiffe versenken
Taskforce
1942
Adventures
Sherlock
Holmes
Curse of
Enchantia u. a. Rollenspiele: Might & Magic 4, Darklands, Legacy: Die Amiga-Meister: Psychosis. Außerdem Erste Infos zu Lemmings 2.



Tips&Tricks total/ Gewinnspiel/ Wizardry 7 im Test - das beste Rollenspiel aller Zeiten/ Spiele des Jahres - Power Play die Highlights 9!



Rollenspiel
Cocktail
Ultima
Underworld -
Amberstar Abandoned Places - Beholder 2 -
Knightsmare/ Players Guide/ Handheld - corner:
Neuheiten für Game Boy, Game Gear und
Lynx/ Krawall im All: Buck Rogers 2



Spiele
Parodies
100 neue
Titel, großer
Messebericht
CES
in Chicago.
Thaloon's Turrican Killer: Lionheart
Exclusiv. Maxx's neue "Sim"-Spiele,
Sim Life & Simm Farm



"Rampart"
der taktik
Kruller
Lösungen
zu "Fire&Ice"
"Amberstar"
und jede
Menge Cheats und Kniffe. Alles über den
Cyberspace-Filmhit "The Lawnmower Man".
Rampart im Raum: "Super Aleste", "Lost Resort"



Lucasfilms
Adventure
Krautung
Indiana
Jones 4
Pixel
olympiade:
70 Sport-Spiele im Überblick.
Red-Baron-Nachfolger "Aces of the
Pacific" im Test



Raser im Test
Mariokart
Car & Driver,
Lotus 3, Red
Zone 1m
Visier: High-
End-Amiga
Erste Infos
zum Star Wars-Simulator Welt der Spiele:
Bericht von der London Messe



Software
des Grauens:
Ein Fiktiver
durch die
Gruselspiele
Sim Ant,
der originelle
Nachfolger zu Sim Earth. Battle Isle, der
Strategiekönig im Test



Blick in die
Zukunft
Trendware
Block Crypt
Furioses
Rollenspiel
für alle Amiga
Fans: A-Train: Exklusiv: Maxx's neue
Simulation: 25 Jahre Enterprise: Star Trek
im Test



Space Quest:
Die Fortset-
zung der
Kosmos-
Komodie.
Stimmungsmacher
High
End Spiele
Bard's Tolo 4. Die Rollenspiellegende im
neuen Look. Endzeit: Spielideen auf dem
Prustfond



Nemesis 2
und viele
andere
Knaller für
Game Boy
Exklusiv:
Wizardry 7:
neue Features,
schöne Grafik,
mehr Monster. Großer Bericht von der London-
messe. Tag der Abrechnung: Terminator 2



RAUSCH-RAUSCH,
SAGT - ... ABER
KEINER HAT GEGESSEN,
DAS SO AUSSTREIBEND
IST!



Telefonische Bestellungen bitte unter 089 - 240 132 28
aufgeben. Außer den hier aufgeführten Ausgaben könnt ihr
auch noch Heft 11 12/90 und 1, 2, 3, 4/91 unter
der genannten Telefonnummer anfordern. Ansonsten
Coupon ausfüllen und schicken an: Power Play Leser-
service, CSJ Postfach 140 220 in 8000 München 5

Die Bezahlung erfolgt nach Erhalt der Rechnung.

Ich bestelle für 6,50 DM pro Exemplar:

Ausgaben POWER PLAY Nr. _____

Ausgaben POWER PLAY Nr. _____

Gesamtbetrag _____

Flug 3 Die Versandkosten

Strasse Hausnr. _____

PLZ _____

Schickt den ausgefüllten Coupon an: Power Play Leserservice, CSJ Postfach 140 220, 8000 München 5

THE LEGACY



Nur zuhause finden Sie Ruhe ... ewige Ruhe!

son. Besonders, wenn die alte Heim-
stadt, die unheimliche Villa in New England,
die Sie geerbt haben. Völlig anders ziehen
Sie ein, ohne zu ahnen, daß die Geister in
den alten Vorhängen der Deckenputz-
werkunde lang haben sie Platz geschmie-
det. Sie hängen zurückzulocken. Und
bedachten nicht, Sie zu kommen. Und
zumindest nicht lebend.

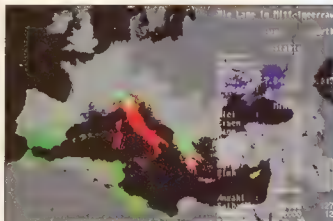
Wenn Sie die Spannung ausblenden, werden Sie
bald mit manischen Flutgedanken gegen mich behel-

„Bewegen Sie die lauernde dämonische Macht und ihre schaumigen, reißerischen Helfer, die in den dunklen Räumen des Bewusstseins für Böses hängt davon, aber vielleicht ist der Tod das Kleinste. Überwachen Sie, sonst nur noch Ihre Größe.“

MicroProse!

Eigener Herd ist Goldes wert? Dachten Sie...

Dickhäuter



Das Mittelmeer im strategischen Überblick

Hannibal

Hannibal? Ach, der mit den Elefanten. So wird es wohl den meisten von uns gehen, selbst wenn wir nicht ständig in der Geschichtsstunde geschlafen haben. Bis auf seinen spektakulären Übergang über die Alpen ist von diesem karthagischen Feldherrn wenig in der Erinnerung haften geblieben. Dabei ist Hannibal einer der wenigen Kriegerherren, die den Römern empfindliche Verluste beigebracht haben und sogar die reelle Chance hatten, das römische Imperium zu vernichten. Wer es ganz genau wissen will, die punischen Kriege und alle Ereignisse der Jahre 221 bis 183 vor Chr hautnah erleben möchte, darf jetzt in Hannibals Fußstapfen treten.

Starbytes computerisierte Geschichtsstunde versetzt uns hinter die Menükontrollen der

karthagischen Legionen, die sich gerade von Nordafrika aus aufmachen, um in Europa für anhaltende Unruhe zu sorgen. Wie jeder rechte Strateg, verschieben wir unsere menschlichen Schachfiguren auf einer zoomfähigen Landkarte des Mittelmeerraumes. Für jede Stadt, jedes Land und



Einkaufsbummel: Wir rüsten die Armee aus.



Alle Wege führen nach Rom: unsere Legionen unterwegs

Der Kater läßt das Mäusen nicht. Ein Starbyte-Spiel ohne größeren Wirtschaftsteil ist fast undenkbar. Auch als antiker Hannibal werdet ihr um das Bilanzieren von Konten und das geschickte Verschieben von höheren Geldeinheiten nicht herumkommen. Nur auf die Sabotage des Gegners müssen wir diesmal verzichten – Der Kriegsheld von damals agiert nicht im Verborgenen, sondern schickt den Feinden gleich eine ganze Armee auf den Hals. Hier findet sich auch der wesentliche Makel: Ich hätte mir eine etwas intensivere Einmischung



in die Kampfhandlungen gewünscht. Sechs unterschiedliche Formationen nutzen sich bald ab, und man vermißt dann den raschen Hexfeld-Kampf, den vergleichbare Konkurrenzprodukte, beispielsweise von Koo, sanemäßig bieten. Am besten fährt man mit Hannibal, wenn man das Programm als geschichtliche Wirtschaftssimulation mit kleinem Strategieteil versteht. Finanzielle Informationen gibt's reichlich, das Wirtschaftsmodell ist anspruchsvoll bis schwer und der historische Hintergrund ein Musterbeispiel für saubere Recherche.



sechs klassischen Angriffsformationen wählen, der blutige Rest wird vom Computer übernommen. Leider ist es mit den forschen Prügeleien nicht getan. Nur Krieger, die auch das Handwerk des Buchhalters beherrschen, bleiben langfristig erfolgreich. So könnt ihr z.B. bestimmte Städte wirtschaftlich fördern oder Geld aus der Imperiumskasse in die einzelnen Kriegskassen transferieren.

vw

jede Legion hält das Programm reichhaltige und jeweils aktualisierte Informationen parat. Besondere Aktionen im Spiel, wie etwa diplomatische Verhandlungen, Belagerungen oder Plünderungen werden durch Zusatzgrafiken belohnt. Da sich auch Altheld Hannibals Kriegskasse nicht von alleine füllt, heißt es, Steuern pressen im Reich und eisern haushalten. Schließlich verlangen die Krieger an jedem Ersten ihren Sold und für Vorpflegung, Pferde, Schiffe und Elefanten will auch gesorgt sein.

Trefft ihr auf eine feindliche Armee, dürft ihr zwischen

Genre: Strategie

Hersteller: Starbyte

Zirka-Preis: 100 Mark

Testmuster: Starbyte

MS-DOS 81%

Grafik: 58% Sound: -

Schwierigkeit: schwer

Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KB, VGA

Unterstützt: Soundblaster, Adlib, Maus

Geplant für: Amiga

Unternehmen Zukunft



Einkaufszentrum: Wir schaffen uns ein Mammut an.

Transarctica

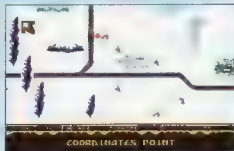
Simarilis *Transarctica* bietet einen tiefgehenden Einblick, wie unsere Welt in einigen hundert Jahren aussehen wird. Nach einer grandiosen Klima- und Nuklear-Katastrophe gegen Ende des 20. Jahrhunderts schickte sich die Menschheit an, die immer heißer werdende Welt ein wenig abzukühlen und den Treibhauseffekt ins Gegenteil zu kehren. Ihr werdet in eine Zeit versetzt, in der die neuen Maßnahmen gründlich Fuß gefaßt und unseren Planeten zu einer erneuten Eiszeit verdonnert haben. Die alles beherrschende Viking Union,

auch bekannt als die Eisenbahngesellschaft schlechthin, regiert und kontrolliert das eingeschneite Leben. Eure heroische Aufgabe besteht nun darin, der mittlerweile eingekühlten Erde wieder ein wenig Sonne zu verschaffen und mit einem versteckten Laser ein fetziges Loch in die künstliche Atmosphäre zu brühen. Doch bis zum geheiligten Laser ist's ein weiter Weg, auf dem Ihr als Lokführer eines riesigen Zuges fleißig mit Waren handelt, gegen Viking-Union-Züge kämpft und diversen Hinweisen auf den Laser oder dessen Schöpfer nach-



Grafisch kommt viel Atmosphäre rüber: Das Titelbild stimmt eilig ein.

Die Übersichtskarte gibt sich grafisch eher schlicht, bildet aber den Mittelpunkt des Spiels.

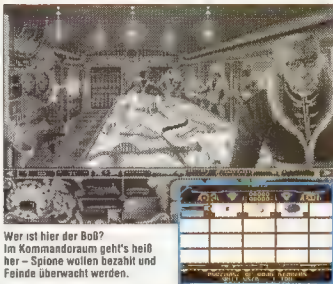


Zugegebenermaßen schlägt *Transarctica* unbedarfte Spieler schnell in seinen Bann: Schöne, eisig atmosphärische Grafiken beschwören die zukünftige Eiszeit zumindest für eine gute halbe Stunde herauf und lassen uns trödeln den Blade-runner der Eiszeit spielen. Ist man über dieses Stadium jedoch hinaus, führt kein Weg an der Ernüchterung vorbei. Spielschritte klapfen in *Transarctica* nicht wenige Lücken. So irritiert man anfangs mächtig verwirrt durch die Landschaft und weiß kaum, was zu tun ist. Selbst froh-



sinnige Entdeckungen werden überfordert. Zudem fällt der eigentlich motivierende Adventure-Part viel zu mager aus, so daß während des Spiels lediglich der eigene Unterhalt erhandelt und an Gefahren getrotzt werden muß. Da Devisen lauter schlicht und ergei-

fend Rumpkurken und überleben. Für ein ausgewachsenes Strategiespiel ein eher unpassendes Konzept. Der Atmosphäre-Bonus buddelt den eingeschnittenen Spielspaß jedoch noch ins bessere Mittelfeld. Etwas mehr Feinarbeit hätte nicht geschadet.



Wer ist hier der Boß?

Im Kommandoraum geht's heiß her – Spione wollen bezahlt und Feinde überwacht werden.

jagt. Dabei agiert Ihr größtenteils auf einer zugeschnittenen Landkarte, gebt Richtung und Geschwindigkeit Eures Zuges vor, stellt die Weichen nach Belieben und lueckert von Stadt zu Stadt. In einigen Örtchen dürfen Waren in anderen Eisenbahnwaggons ge- und verkauft werden. Andere Städte dienen lediglich als Infozentrale, Sklavenmarkt, Werkstatt oder Mammutzuchterei. Wer will, darf auch den einen oder anderen Spion aussetzen, der Euch regelmäßig Informationen zukommen läßt.

Auf Eurem Weg durch die Eiswelt trifft Ihr auf zahlreiche Monster oder Piraten, die Euch anzufallen und zu berauben gedenken. Kreuzt ein Viking-Union-Zug den Weg, wird in Echtzeit losgemuechelt. Waggons werden gesprengt, Waren erbeutet und gegnerische Sturmtruppen via Kanone außer Gefecht geschossen.

Da die Laserhatz nicht an einem Tag durchgespielt ist, darf der Spielstand jederzeit gespeichert werden. *kn*

Via Mausclick kauft Ihr handelsübliche Waren ein

Genre: Strategie

Hersteller: Simarilis

Zirkapreis: 100 Mark

Testmuster: Selling Points

AMIGA

81%

Grafik: 64%

Sound: 39%

Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: 1 MB

Unterstützt: Zweitlaufwerk

MS-DOS

81%

Grafik: 66%

Sound: 42%

Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KB, VGA

Unterstützt: Soundblaster, Adlib, Maus

Geplant für: ST, Mac

Rettet die W(h)ale



Je nach Planet variieren die Dungeons in Form und Farbe

Whale's Voyage

Irgendwann gegen Ende des 21. Jahrhunderts geht's den Bewohnern unserer Milchstraße mächtig gut. Innerhalb der galaktischen Konföderation existieren weitreichende Handelsbeziehungen – die Regierung hat das welträumige Leben und die Raum-Hanse voll unter Kontrolle. Zu dieser Zeit raufen sich vier wagemutige Kumpels in einem entlegenen Sonnensystem zusammen, erstehen mit dem letzten Geld einen alten Raumklipper und wollen nun das große Vermögen machen. Dank unvorhergesehener Ereignisse stolpern die Jungens jedoch in eine großangelegte Intrige der Regierung und werden darin verwickelt. Und wie könnte es auch anders sein: Ihr müßt die kleine Party zu heldenhaftem Ruhm führen, und die Verschwörung auf oberster Ebene geknackt werden.

Vor Spielbeginn wird natürlich die Crew zusammengestellt: Ihr entscheidet Euch für Eltern, Schule, Uni und gebt Euren vier Mannen den jeweils passenden Beruf. Dabei wählt Ihr unter Koptgeldjägern, Psionikern, Soldaten oder Medizinern aus. Endlich auf der Whale angekommen, dem über zugerechneten Gebrauchsraum, steht Ihr vor riesigen Geldproblemen. Diese lassen sich jedoch durch verschiedenste Methoden lösen. Zum einen bietet die Whale die Möglichkeit des Beamens. Ihr beamt Euch in eine Stadt des jeweiligen Planeten und trampelt nun durch das dazugehörige 3-D-Dungeon. Verschiedene Aufträge diverser Passanten bringen Geld und natürlich Informationen über die Verschwörung. Meist sind solche Aufträge planetenübergreifend. Zwischen den sechs Himmelskörpern Eures Sonnensystems

Kaum zu glauben, aber die österreichischen Computerspielliebhaber Neo haben es geschafft, Handels- und Rollenspiellelemente geknackt miteinander zu verknüpfen. So muß das Starkapital erst in den Dungeons verdient werden, nebenbei lösen wir die ersten Rätsel und werden vollends in die Story integriert. Aus dem mageren Starkapital läßt sich mit Kaufmanns-Feingefühl eine ganze Stange Geld verdienen, indem Ihr die richtigen Waren zu den richtigen Planeten befördert. Mit diesem Geld wird wiederum die Whale und die gesammelte Mannschaft mit den feinsten Erzeugnissen der modernen



Technik ausgestattet. Der Rollenspiel ist durchdacht, die Rätsel verständlich und nicht allzu knifflig. An einigen Stellen offenbart das Spiel jedoch seine Mankos. So ist die Steuerung des Echtzeitkampfes mit dem Joystick recht gewöhnungsbedürftig und die relativ großen Dungeons müssen oftmals von weitem (wohin zuerst?) Technisch überzeugt Whale's Voyage mit netten Soundeffekten und passender Grafik. Die Dungeons und die dann wandelnden Personen haben wir jedoch schon schöner gesehen. Amiga-Rollenspieler, die nichts gegen Wirtschaftssimulationen haben, müssen zugreifen.



Gefundene Gegenstände dürfen untersucht werden

Feucht: Dieser Planet verfügt über gewaltige Wasser-Ressourcen – die Dungeons sind dementsprechend wäbig gehalten



Strategisch: Der Weltraumkampf erfordert taktisches Feingefühl und nicht wenig Glück.



High-End-Supermarkt: Gehirnimplantate bringen Geld

darf nun gependelt und zur Kassenauffüllung auch mit einer Vielzahl von Waren gehandelt werden. Mit dem Geld lassen sich vielerlei Ausrüstungsgegenstände für die Mannschaft oder den Raumer einkaufen. Ab und an pie-sacken Euch kleinere Piratenhorden, die in einem Strategiekampf erledigt werden müssen.

Gesteuert wird Whale's Voyage komplett mit dem Joystick. Kämpfe in den Dungeons werden in Echtzeit veranstaltet. Auf der Reise von Planet zu Planet darf natürlich jederzeit der Spielstand gespeichert werden.

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Neo
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Neo

AMIGA 70%

Grafik: 65% Sound: 43%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 1 MByte
Unterstützt: mehr Speicher, Festplatte (1,5 MByte)
Geplant für: MS-DOS

Kerzenständer



Karg aber herzlich: *Magic Candle 3* ist nicht jedermanns Sache.

Magic Candle 3

Neben berühmten Rollenspielsereien wie *Ultima*, *Wizardry* und *Eye of the Beholder* fristen weniger bekannte Reihen im schlimmsten Fall ein unbekümmertes Mauerblümchendasein. Eine Saga, die vor allem bei den Freaks in den USA in Ehren gehalten wird, ist Mindcrafts *Magic Candle*-Reihe, die jetzt in die dritte Runde geht. Wie schon aus dem zweiten Spiel gewohnt, orientiert sich auch *Magic Candle 3* deutlich am Ongin-Vorbild *Ultima*. Ihr steuert eine Party von bis zu sechs Charakteren über einen Fantasy-Kontinent, der aus der Vogelperspektive gezeigt wird. Jeden der potentiellen Crew-Kandidaten könnt Ihr per individuellen Skill-Points Euren Bedürfnissen anpassen, bevor das Spiel beginnt. Habt Ihr die komplette Truppe beisammen, gib't von der Königin des Märchenreiches zünftige Aufträge. Seid Ihr unterwegs, wird die Gruppe in einem Ausschnitt-

fenster angezeigt und auch dort durch die Landschaft gesteuert. Per Klick auf entsprechende Befehle zücken Eure Helden die Schwerter, lassen einen Zauberspruch los oder legen sich ein paar Stunden aufs Ohr. Wieder dabei: Die Notizbuchfunktion. mh

Genre: Rollenspiel

Hersteller: Mindcraft

Zirkapreis: 120 Mark

Testmuster: Electronic Arts

MS-DOS

59%

Grafik 46% Sound 58%

Schwierigkeit: mittel

Minimal 286, 16 MHz,

640 KByte, VGA

Unterstützt: Mehr Speicher, Soundblaster, AdLib

Geplant für: -

Die Zeichen der Zeit scheinen an den Programmierern der *Magic Candle*-Saga spurlos vorbeizugehen. Zwar wird VGA-Grafik, genauso wie bekannte Soundkarten und die Maus als nützliches Eingabeinstrument unterstützt, aber technischen High-End-Spielen wie *Ultima Underworlds* reicht auch der jüngste *Magic Candle*-Teil nicht das Wasser. Obwohl auch spie-



lerisch keine Novität, bietet *Magic Candle 3* vor allem Hardcore-Fans ein zünftiges Aufgabengebiet. Schon wegen des happigen Schwierigkeitsgrades und dem vertrackten Kampfsystem fühlen sich eher eingetragene Veteranen der Serie zu *Magic Candle 3* hingezogen, die dann aber für die nächsten Wochen eingespart haben dürfen.

?

WO
GIBT
ES
DIE
MEISTEN
PC-SPIELE



?

WER
HAT
DIE
MEISTEN
AMIGA-SPIELE



?

WER
FÜHRT
GRAVIS
UND
THRUSTMASTER
JOYSTICKS



?

WER
HAT DAS
SCHNELLSTE
AMIGA
REPARATUR-
SERVICE



Bei Spielen

Nr. 1

in Österreich

1100 Wien, Gudrunstr. 158, Tel.: (0222) 602 26 18

1030 Wien, Fasangasse 16, Tel.: (0222) 78 35 03

LADENVERKAUF 2x IN WIEN
POSTVERSAND - ÖSTERREICHWEIT

Kopfgeld statt Nobelpreis



Schenkt diesem Mann den Teleporter und er wird's Euch danken

Flashback

Habt Ihr Euch schon gefragt, warum in den Führungsetagen der Wirtschaft und Politik ab und an fatale Fehlentscheidungen gefällt werden? Der Spezialagent und Physiker Conrad entdeckte bei einem Experiment mit seiner neuesten Erfindung die bittere Erklärung für das "Versagen" einiger Personen. Es sind getarnte Außerirdische, die ihre machtvollen Positionen nutzen, um die Menschheit zu vernichten. Durch seine Entdeckung wird Conrad für die außerirdischen Ränkeschmied zum Risiko – sein Todesurteil. Mit einem Anti-Gravitati-

ons-Motorrad kann Conrad noch gerade entkommen, wird aber über einem Dschungel abgeschossen. Ab hier übernimmt der Spieler die Kontrolle des Physikers. Sechs riesige Level voller tödlicher Schikanen und ehrgeiziger Sicherheitsbeamten erwarten Euch – ganz zu schweigen von den existenzbedrohten Aliens.

Conrads physische Fähigkeiten sind für einen Computerspielhelden enorm: Er kann in verschiedenen Geschwindigkeiten laufen, springen und über den Boden rollen. Per Druck auf die Leertaste zuckt Conrad seinen Automatikrevol-

Selten habe ich ein Spiel mit dichter Atmosphäre gespielt als *Flashback*. Wie schon der Delphine-Vorgänger *Another World/Out of this World* läßt sich das neueste französische Action-Adventure nicht mit anderen Spielen vergleichen und entwickelt seinen eigenen Charme. Zudem ist *Flashback* spannend und grafisch opulent verpackt: Der Hauptdarsteller ist atemberaubend flüssig animiert – ein gewisser Prinz aus Persien kann hier nur anerkennend den Turban zucken. Die interessante Science-fiction-Story wird durch infor-



mative Zwischensequenzen unterstützen und läßt den Spieler nächtelang vor dem Monitor kleben. Ganz fehlerfrei ist *Flashback* jedoch nicht: Wenn man in eine tödliche Falle lätscht oder einen Abhang runterstürzt, muß der Level komplett neu begonnen werden und die

Ratselstücke beschränken sich in der Regel auf das Finden und den richtigen Einsatz von Gegenständen. Für *Another World*-Veteranen ist *Flashback* soundso ein "Must-Buy" – Alle anderen sollten schleunigst ein Probeispiel wagen. *Flashback* ist ein Softwarehöhepunkt.



Flashback bietet tolle Animationen, aber kein Scrolling: Der Bildschirm wird seltenweise umgeschaltet.

ver und in einem Inventory-Fenster könnt Ihr aufgenommen Gegenstände auswählen und benutzen. Conrad kann zum Beispiel durch einen geschickten Steinwurf Feinde ablenken oder mit Personen einen Tauschhandel betreiben.

Neben einer ausgeprägten Feintmotorik müssen *Flashback*-Spieler auch mit einer

Portion Knobelltalent für das Absolvieren mehrerer Rätsel gesegnet sein. Ein spitzer Bleistift für das Zeichnen von Level-Karten gehört ebenso zur Grundausstattung. Neben dem fähigen Dschungel wartet noch ein Auftritt als Hauptdarsteller in einer futuristischen Fernsehshow à la *Running Man* und das Showdown in der Zentrale der Außerirdischen. Jeder bereits absolvierte Level läßt sich mit einem vorstelligen Paßwort anwählen.

Gelostet haben wir das französische Original – aber keine Bange, eine komplett deutsche Version ist in Arbeit. js



Conrad B. Hart bleibt nichts erspart. Im Alien-Hauptquartier wartet allerhand Getier.

Genre: Action-Adventure

Hersteller: Delphine/U.S. Gold

Zirka-Preis: 90 Mark

Testmuster: Eigenimport

AMIGA

75%

Grafik: 77% Sound: 42%

Schwierigkeit: schwer

Minimal: 1 MByte

Unterstützt: –

Geplant für: MS-DOS, Super Nintendo, Mega Drive

SOFTPOWER Berlin

Top 10 IBM / PC

Ultima Underworld 2	109,-
Comanche	DT. 109,-
Populous II	99,-
Burning Steel	DT. 99,-
Inca	DT. 119,-
Stunt Island	109,-
Car & Driver	99,-
Sim Life	99,-
Harrier Jump Jet	119,-
F-15 Strike Eagle 3	119,-

Beste Lieferfähigkeit
durch Berlins größtes
Lager an PC Spielen
wird garantiert!

Future Top 10

Wing Commander	DT. 99,-
Indiana Jones 4	DT. 99,-
History Line	DT. 99,-
A-Team	99,-
Sim Earth	DT. 99,-
Das schwarze Auge 1 MB	DT. 99,-
XCopy Tools	DT. 75,-
Street Fighter 2	69,-
Comp Pro Mini	ab 25,-
Nicky Boom	65,-

**Alle Preise inclusive
Porto + Verpackung**

* Preisänderung und Irrtum vorbehalten

Special News

Alle Kunden, die ihr
History Line für Amiga vor
dem 20.1.93 bei uns erwor-
ben haben, bitten wir unter
Vorlage des Kaufbeleges
zum Umtausch

SOFTPOWER

Jetzt auch in BTX
*SOFTPOWER#

SOFTPOWER

Hauptgeschäft
Schwedenstr. 18c
1000 Berlin 65
Fax. 030 / 492 20 57
Filliale Spandau
Schönwalder Str. 65
1000 Berlin 20
030 / 492 20 56

Groß Electronic

Hardware · Software · Zubehör

Großhandel
für Computerspiele
und Zubehör

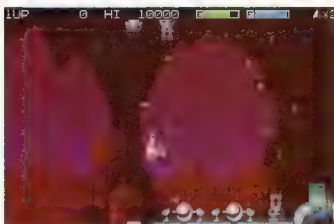


Fordern Sie unsere
Gesamtpreisliste an!
(Bitte 1 DM für Porto beilegen)
**Händler-Anfragen
erwünscht!**

Groß Electronic
Versandzentrale
Gartenweg 4
D-8391 Röhnbach
Telefon 0 85 82 / 15 99
Telefon 0 85 82 / 86 39
Telefax 0 85 82 / 86 25

computerspiele/tests

Flieg' langsam



Noch der Spieler freudig lacht, doch bald er in eine Mauer kracht

Fly Harder

Das Thargoid-Impenium hat den blühenden Planeten Zarkow erobert und neun leistungsstarke Reaktoren installiert, die wie ein Staubsauger wertvolle Energie und Rohstoffe abziehen. Der Kommandeur des Raumkreuzers Irata will dieses nicht dulden und schickt fünf kleine, mit Laserkanone bewaffnete Raumschiffe auf die Planetenoberfläche – doch mit Laserbeschuss kann man den Reaktoren bestenfalls Kratzer zufügen, zerstört werden sie nur durch extreme Überhitzung. Zu diesem Zweck müßt Ihr mit Eurem Raumschiff Energiesphären aus ihrer Halterung lösen und zum Reaktor führen – keine leichte Aufgabe, denn die auf Zarkow herrschende Gravitation ist genauso unerbittlich wie die große Thargoid-Armada. Zudem sorgen Magnetfelder und Laserschranken für Schwerfäusbrüche beim Spieler. Euer Raumschiff beherrscht die 360-Grad-Rotation. Bewegt

Ihr den Joystick nach oben, zündet die Duseturbine und beschleunigt das Schiff in die gewünschte Richtung. Aber Vorsicht: Bremsklappen wurden bei der Konstruktion vergessen, allzu schnelle Manöver lassen Euch an den Levelwänden zerschellen.

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Starbyte

Zirka Preis: 90 Mark

Testmuster: Starbyte

AMIGA 44%

Grafik: 48% Sound: 50%

Schwierigkeit: schwer

Minimal: 1 MByte

Unterstützt: Zweifelhafwerk

Geplant für: C 64

Fly Harder wirkt wie ein Relikt aus längst vergangenen Tagen. Unterschied zu alten Gravitationspielen (zum Beispiel Thrust) halten sich in Grenzen und die solide, wenig abwechslungsreiche Grafik hält einem Vergleich mit neuen, lockeren Amiga-Produkten keinesfalls stand. Neun Level (mit Paßwörtern anwählbar) sind zudem nicht berauschend viel – dafür ist das



Spiel derart schwer daß Durchschneitstade schon bei der zweiten Mission scheitern. Die Laserschranken schalten rasend schnell bereits erledigte Gegner tauchen wieder auf und die Trägheit des Raumschiffes macht den Frust bei den Joystick unausweichlich. Fly Harder hat einen gewissen Charme, ist als Vollpreisspiel aber kaum zu empfehlen.

Barbier-Bankrott



Einige Schnitzer trüben das Trolls-Spielvergnügen

Trolls

Halb Amerika "trollt" sich Trolls-Puppen, Trolls-Maschinen, Trolls-Comics – Trolls überall. Der Erfolg dieser nicht gerade niedlichen Kobolde ist unglaublich. Flair Software bannte den haarigen Kindertraum auf den Bildschirm.

In sieben frei anwählbaren Ländern müßt ihr eine bestimmte Anzahl Trolls-Säuglinge einsammeln und den Level-Ausgang finden – danach geht's in einen lohnenden Bonus-Level. Das Spielzeugland wird von Zinnsoldaten, Hüpfbällen und sonstigem Krimskrams beherrscht, im "Media Land" hüpfert der Troll über Gazetten und Videobänder und im "Cherry Soda Land" badet unser Held mit Zitteraalen und Krabben in Kirschbrause. Habt ihr auch die restlichen vier Länder erfolgreich durchquert, öffnet sich das Tor zum großen Finale im achten Level. Unterwegs solltet ihr neben anderen Bonusgegenständen die extrahaltigen Luft-

ballons einsammeln. Aber Vorsicht: Neben Sprintschuhen, Jo-Jos und Flügeln sorgen Negativextras für Verwirrung. Eine Sträflingskugel verursacht langsame Fortbewegung und ein Glas Bier "beduselte" Steuerung – Trolls sind eben auch nur Menschen. js

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Flair

Zirka-Preis: 90 Mark

Testmuster: Flair

AMIGA 88%

Grafik: 74% Sound: 54%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 1 MByte

Unterstützt: –

Geplant für: MS-DOS, ST

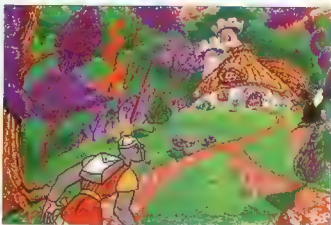
Meine Begeisterung für die Puppen hält sich in Grenzen, das Spiel schmeckt mir schon eher: Trolls ist vollgestopft mit ellenlangen Levels, Hunderten von Gegenspielern und so manchem guten Gag – aber der Feinschnitt fehlt. Die Steuerung ist heikel und die Bewegung des Trolls beim Sprung ruckelt. Für die Grafik gilt der Spruch "Zuviel des Guten" Farb-



verläufe im Hintergrund, überladene Szenarien und Ähnlichkeit zwischen Freund und Feind relativieren die guten Aspekte – zum Beispiel hübsche, abwechslungsreiche Zeichnungen und fast ruckelfreies Scrolling. Man spielt Trolls für eine Runde ganz

gerne, alle acht Länder werden nur superharte Trolls-Fanatiker bezwingen

Würg Dirk!



Dirk in Not: schöne Grafik – atzendes Spiel

Dragon's Lair 3

The Curse of Mordread

Die kanadische Softwarefirma Ready Soft ist für Computerumsetzungen der Dragon's-Lair-CD-Automaten hinlänglich bekannt. An den spielerischen Qualitäten der von Don Bluth geschaffenen interaktiven Comics scheiden sich jedoch die Geister. Ihr greift in diesen "Film" lediglich ein, indem ihr eine Taste zum richtigen Zeitpunkt drückt, um den Helden Dirk vor dem sicheren Tod zu bewahren. So kämpft sich der Spieler durch etliche Comic-Szenen, drückt hier und da mal auf den Knopf und hat alsbald gesiegt.

Der dritte Teil der Dragon's-Lair-Reihe bietet spielerisch nichts Neues. Ihr begleitet Helden Dirk knöpfchendruckend durch 33 Comic-Szenen, in denen er seine geliebte Daphne aus den Klauen der grantigen Hexe Mordread zu befreien hat. Dabei taucht er in eine Zeitmaschine, springt durch Dimen-

sionstore und kämpft gegen Wecker, Drachen und laufende Spielkarten. "Gesteuert" wird Dirk entweder mit Joystick oder Tastatur. Habt ihr eine Szene gemeistert, darf der Spielstand gespeichert werden. kn

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Ready Soft

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Ready Soft

MS-DOS 21%

Grafik: 67% Sound: 34%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KByte, VGA

Unterstützt: Soundblaster,

Adlib, EGA, VGA, Joystick

Geplant für: Amiga, ST, Mac

Ich hab's langsam satt! Nach den höchst schockierenden ersten beiden Teilen besitzt Ready Soft die Frechheit, den dritten Dragon's-Lair-Teil mit selbigem, stinklangweiligem Spielprinzip auszustatten. Grafisch mal wieder ganz amüsant, hat Ready Soft es nicht auf die Reihe



zu verstecken. Man schaut zu, drückt auf den Knopf, schaut weiterhin zu, drückt wieder auf den Knopf, stirbt zur Abwechslung mal und wirft das Spiel alsbald ins Klo: Spielsystem ist Dragon's Lair 3 das anspruchloseste und dümmste Programm, was mir seit dem letzten Dragons-Lair durchs RAM hüpfte. Selbst hartnäckigste Grafikfietschisten sollten das Geld sparen

Lair durchs RAM hüpfte. Selbst hartnäckigste Grafikfietschisten sollten das Geld sparen

Er macht was er will



Ein Panzer? Ein Traktor? Nein... Superstallion (eingelegt in Öl).

Lirpa Lirpa

Vor langer Zeit lebte auf der Insel Lirpa Lirpa der goldgelockte Königssohn Söhnlein Brillant ein sorgenfreies Leben. Doch das Glück wurde jäh beendet: Der erfolglose Heizungsinstallateur Wartin entführte Söhnlein in seine von Fett und Dichtungsmasse tiefenden Dungeons. Von nun an mußte Söhnlein Joysticks abwaschen und Bildschirme polieren. Nur Knutella, die hormongestörte Schönheitskönigin von Lirpa Lirpa, vermißte den Prinzen und ließ an der Schulter des kaulzigen Erfinders Duisentrieb dicke Krokodilstranen kullern. Derart angespornt bemühten sich Duisentrieb und sein Assistent Weltzbier redlich. Doch der greise Duisentrieb war von bescheiden körperlicher Konsistenz und Weltzbier würde allenfalls für eine Flasche Doppelkorn sein Leben riskieren. Trotzdem arbeiteten die beiden hart an

der einzigen Rettung Söhnleins, einem galaktischen Retortenbaby: Stärker als jeder Elefant, schneller als jeder Hengst und behaarter als jede Stechmücke. Eure erste Aufgabe ist Weltzbier mit dem Joystick zum Generator-Schalter zu führen. Nicht gerade einfach, denn Weltzbier ist angeheitert und jede Berührung mit einer der zahlreichen Bierflaschen steigert den Promillefaktor und läßt Weltzbier stärker taumeln. Habt Ihr den



Der Endkampf mit dem mächtigen Wartin. Rechts seht Ihr den entführten Söhnlein.

Knutellas ausweichen und sie mit Fotos von Söhnlein bewelken, damit sie sich auf Ihre alte Liebe besinnt.

Jetzt geht's richtig zur Sache. Der Spieler alias Superstallion leitet die Party durch die tückischen Widrigkeiten des Wartin-Dungeons. In Echtzeit-S-F-Gratik durchwaltet Ihr die 650 Hektar großen Dungeon-Levels und müßt wilde Kämpfe gegen Wartins Schergen bestehen. Die größte Gefahr sind der in Lumpen gehüllte Chaos Wüstfried und die Amazonenkönigin Peit-

Die Dungeonlevels und Endgegner Wüstfried lassen das Spiel mit der interaktiven Nasenwurzelklammer zu einem brachialen Erlebnis werden. Kaum zu glauben, aber der programmierte RedAction gelang es aus der düsteren Story einen spannenden Spielmix zu zaubern. Die Actionsequenz mit Superstallion glänzt in saftigen Scrolling und gibt auch den einen



oder anderen Blick auf Knutellas rosige Rundungen. Irgendwas unglaublich sind die Anleihen an realen Personen. Der in Lirpa Lirpa auftauchende Superheld Superstallion leidet bekanntlich an einer kanadischen Pony-Farm und der zum Assistenten aufgestiegene Hilfsassistent Weltzbier entschließt nach einem qualvollen Leberleiden. Wer zufällig 707 Zorkmids im Sparroll hat, sollte zulangen.

schennulli, die Euch mit ihren rassistischen Kriegerinnen Paula, Jana, Inge und Andrea massig Hitpoints abknapsen. Lirpa Lirpa ist multikulturell. Die Bildschirmtexthe sind in 30 verschiedenen Sprachen. Wer Esperanto nicht beherrscht, wird schon den Start-Dungeon nicht überstehen. js/cd

Für dieses Desaster in Diskettenform wäre sogar die Power-Gurke noch eine unverdiente Lobpreisung. Die 7-H-Gratik ruckelt sogar auf einem 586DX4 mit 144 MHz wie ein Dampfhammer. Die Grafik – insbesondere die schauerhaften Hauptkämpfe – bestrafen das Auge und die wirre Story ist ein Attentat auf jeden denkenden Menschen. Angesichts dieses



daß die Bundesprüfstelle diesem Softwarefermo ein baldiges Ende bereitet.

programmtechnischen Amoklaufs sollten die Programmierer auf immer und ewig im tiefsten Dungeon eingekerkert werden. Der ewig bedauerte Weltzbier, der sadistische Wartin und die unersättliche Knutella sind zudem keine Vorbilder für die heutige Jugend. Ich hoffe nur,

Genre: Philodendron Monsters
Hersteller: RedAction
Zirka-Preis: 707 Zorkmids
Testmuster: Eigenexport

MS-DOST 101%

Gratik: 0,721% Geruch: übel
Festigkeit: weich
Minimal: 16 Kbit, Smellblaster mit Noseglove
Unterstützt: Greenpeace, Robin Wood, Aufschwung Ost
Bepiani für: CD-ROM-Game-Boy mit RGB-Booster, XBT Multimedia

Auf Rockfords Spuren



Rockford war Materialist. Myra sind Kohlköpfe lieber als Diamanten

Legend of Myra

Peter Liepas *Boulderdash* ist unverwundlich. Die Mischung aus Geschicklichkeitss- und Tüftelspiel, in dem der kleine Rockford Diamanten einsackt und Steinlawinen auflöst, wurde oft kopiert – In *The Legend of Myra* gräbt sich in über 110 scrollenden Spielstufen der Hase Myra durch den Erdboden. Steine kann Myra horizontal verschieben oder zum Einstürzen bringen – wilde Kettenreaktionen sind die Folge. *Boulderdash*-Kenner wundern sich über Altkanntes, wie Wechselfelder und mulierenden Schleim. Neu hinzugekommen sind Ballons, Teleportfelder und weitere Elemente mit speziellen Eigenschaften. Außerdem trachten Myra nicht nur Feuerliegen, sondern auch Totenköpfe, Trolls und Schlangen nach den langen Ohren. Gegen den unbewaffneten Rockford wirkt Myra wie John Rambo persönlich: Aufgelesene Bomben, Raketen und Flammenwerfer

kann er auf Tastendruck einsetzen. Wenn ihr vor Ablauf des Zeitlimits den Ausgang erreichen wollt, ist Reaktionsvermögen ebenso wichtig wie eine Portion Gehirnschmalz: Welchen Schlüssel setze ich zuerst ein? Welcher Stein löst eine Lawine aus? *js*

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Grandslam

Zirka-Preis: 80 Mark

Testmuster: Grandslam

MS-DOS 38%

Grafik: 39% Sound: 62%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 285er mit 12 MHz, 640 KByte, VGA

Unterstützt: Soundblaster, AdLib

Geplant für: –

Ab in den Bunker



Mut zum Risiko: Ohne einen Blitzlinger läuft nichts.

Nick Faldo Golf

Golfguru Nick Faldo ist mittlerweile der Welt bekanntester Balldrescher. Letztes Jahr an der Spitze der Welt-rangliste gelandet, ist es endlich an der Zeit, wie seine Kollegen David Leadbetter und Jack Nicklaus für ein Computerspiel Pate zu stehen

In *Nick Faldos Championship Golf* steht Euch der Meister sowohl zum Training, als auch für ein Match zur Verfügung. Neben den Computergegnern dürfen vier Kumpels mitspielen. Dabei läßt sich ein kleiner Wettbewerb über einen der beiden Kurse oder ein Mannschaftskampf austragen

Auf dem jeweiligen Kurs angekommen, seht ihr die Umgebung in handelsüblicher 3-D-Perspektive. Bewegt ihr Euren Mauszeiger zum rechten Rand, wird die Windstärke, eine Übersichtskarte und die aktuelle Lage Eures Balls eingeblendet. Auf der linken Seite wartet die Schlägerwahl auf Euch. Seid ihr schlagfertig, stellt ihr

die gewünschte Schwungkraft ein und klickt auf den Schläger (Club) Eurer Figur. Nun muß zeitlich peinlich genau ein Doppelpfeil angebracht werden, und der Ball fliegt mit Wonne durch die Flora. Seid ihr nahe am Loch, wird mit selbiger Methode geputzt. *kn*

Genre: Sport

Hersteller: Grandslam

Zirka-Preis: 90 Mark

Testmuster: Grandslam

AMIGA 52%

Grafik: 73% Sound: 24%

Schwierigkeit: schwer

Minimal: 1 MByte

Unterstützt: –

Geplant für: ST, MS-DOS, C 64

Die Programmierer wollten das geklaute *Boulderdash*-Spielprinzip mit neuen Elementen "tunen" und haben gadenlos übertrieben. Das Hantieren mit Raketen, Flammenwerfern und Bomben zerstört das klassisch-schlechte *Boulderdash*-Spielgefühl. Die Musik ist fast schon übertrieben bombastisch und grafisch ist's nett gemacht – wirkt aber simpel



Myra nicht absprechen, aber ich grabe lieber den 64er mit *Boulderdash* aus dem Schrank

Das Erstaunen über die gelungene Präsentation ist groß: In Sachen Grafik setzt *Nick Faldo Golf* neue Maßstäbe für das Amiga-Golf-Genre. Während sich bei *Links* der Grafikaufbau ubelst langsam hinzog, strahlt *Grandslam*s Simulation mit übersichtlicher und vor allem schöner Grafik, die sich wunderbar schnell aufbaut. Sie ist nach erfolgtem Schlag einfach



da. Der Idee mit den sich einblendenden Menüs gebührt ebenfalls Applaus. In Sachen Steuerung facht die Simulation jedoch gewaltig ab. Einen genauen Schlag abzugeben, ist dank des geforderten Doppelpfeils beinahe unmöglich und grenzt an Zauberei. Trotz der gelungenen Präsentation sollten nur Mauskenner und absolute Golfhans zuschlagen



FORTRESS

75
25
72
9
100

Im Zeichen Hexa

Wenn in grauer Vorzeit einer unserer dichtbehaarten Vorfahren mit seiner Keule in die Nachbarshöhle schlich, um sich eine frische Braut zu schnappen, lenkten nicht nur niedere Gelüste sein Handeln. Bevor der Neandertaler mit dem Beutemädel im hermetischen Gewölbe unter das flauschige Bärentfell krabbeln konnte, galt es, einen zünftigen Plan auszu-kno-

ben. Denn was nutzte der schönste Raubzug, wenn die Familie der wohligh Angeborenen aus dem lebestollen Affenmenschen in Windeseile Hackfleisch machte? So huschten sicherlich ein paar der folgenden Gedanken unter der fliehenden Stirn des Urzeit-Machos durch die träge Gehirnmasse: "Welche Route nehme ich zur Höhle?", "Brauch ich Proviant?", "Wieviele Nachbarn treiben sich dort herum?" und "Wie komme ich heil zurück?". So etwas nennt der Experte schlicht und einfach **Strategie**. Mögen sich die Zeiten auch gewandelt haben, an den grundsätzlichen strategischen Fragen, denen sich schon der Neandertaler stellen mußte, hat sich bis heute nichts geändert. Wohl genauso lange, wie es strategische Planung gibt, existieren Spiele, die sich auf unterhaltsame Art und Weise mit dem, nur auf den ersten Blick, staubtrockenen Thema Strategie auseinandersetzen. Eines der bekanntesten Beispiele dafür, ist das Spiel der Könige: *Schach*.

Glücklicherweise haben heutzutage Strategiespiele immer weniger mit dem Flair des "mieses Kriegsspiels" zu kämpfen, als dies noch vor ein paar Jahren der Fall war. Im



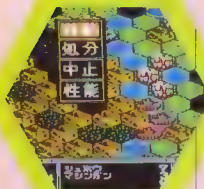
des xagon

Gegenteil: Strategie ist salonfähig geworden. Ob als Gesellschaftsspiel (wie *Risiko*), knallhartes Tableboard-Game (z.B. *Ogre*), oder Computerprogramm (*Empire*). Immer mehr Menschen versammeln sich abends in gemütlicher Runde am Wohnzimmertisch oder vor dem Computermonitor. Alle haben dabei das gleiche Ziel: Den Nachbarn möglichst effektiv aus dem Weg zu räumen. So niederträchtig sich die meisten Leute am Spieltisch gegenseitig in die Planne hauen, so friedlich geht's nach der taktischen Kloppelei zu. Wer heute noch behauptet, daß Fans von Strategie- und Taktikspielen kriegsgeile Spinner seien, sollte sich mal im illustren Kreise von Bekannten an einer Partie *Shogun* versuchen.

Wir haben für Euch die unserer Meinung nach interessantesten Strategieknaller für Heimcomputer und Konsolen der letzten Jahre herausgepickt und stellen sie Euch hier vor. Angesichts der Fülle an Taktikprogrammen keine leichte Aufgabe, seid also nicht böse, wenn vielleicht Euer Strategieliebling fehlt. Hauptsächlich haben wir uns für Programme entschieden, die auch für "normale" Spieler reizvoll sind und nicht nur den absoluten Freak ansprechen.

Natürlich haben wir die Spiele auch separat bewertet. Da Sechsecke, sogenannte "Hexagon"- oder kurz Hex-Felder, in zahlreichen Taktikprogrammen besonders wichtig sind, werden die Spiele mit Sechsecken belohnt. Maximal gibt's sieben Sechsecke für den Strategiefaktor und nochmal sieben für die Aufmachung. Je mehr Felder ausgefüllt sind, desto besser ist natürlich das Programm.
..mh

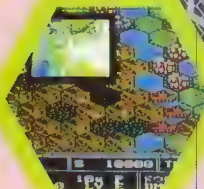




Unverwechselbar ist die System-Soft-Handschrift. Auch hier gibt's Sechsecke

Great Strategy Expert

Obwohl das Original-Konzept zum Super Nintendo-Modul *Great Strategy Expert* wie auch das Mega-Drive-Spiel *Advanced Military Commander* von der gleichen Firma stammen, gibt's zwischen den beiden Cartridges umfangreiche Unterschiede. Zwar ist das Super Nintendo-Spiel erst vor kurzem unter dem Label der Firma ASCII in Japan erschienen, dennoch ist es die Umsetzung eines erheblich älteren System-Soft-Computertitels. So mangelt es dem *Great Strategy Expert* vor allem an technischen Feinheiten, die den Konkurrenzkollegen auszeichneten. Die grafischen Zwischensequenzen sind nicht ganz so gelungen, der Soundtrack zu



Bei einer solchen Gigantolandkarte macht der Super Nintendo-Prozessor schnell schlapp

müde. Ein zusätzlicher Schwachpunkt ist die Auswahl der verschiedenen Szenarien, die im Gegensatz zum *Advanced Military Commander* deutlich geringer ausgefallen ist. Statt der rund 50 einzelnen

Schlachtfelder, bietet Nintendo's Strategie-Version nur acht, plus den obligatorischen "Campaign"-Modus. Besagte acht Szenarien sind nur teilweise historisch (beispielsweise gibt's ein "Golanhöhen"-Szenario) belegt, einige Missionen sind hypothetischer Natur (der 3. Weltkrieg). Leider macht sich außerdem der schwache Super Nintendo-Prozessor äußerst unangenehm bemerkbar – der Computergegner zieht schläfrig, bis träge. Die Wartezeiten sind noch länger als beim *Advanced Military Commander*. Davon abgesehen, ist *Great Strategy Expert* eines der soliden Strategiespiele für das Super Nintendo – an den Kollegen kommt's allerdings nicht heran. Bleibt zu hoffen, daß Nintendo in ferner Zukunft einem Strategiemodul den berühmten 10-MHz-RISC-Chip oder den Matheprozessor zur Unterstützung verpaßt.

Strategiefaktor: 3
Aufmachung: 5

Nectaris

Lange Zeit zockte nur ein relativ kleiner Kreis eingeschworener Fans Strategie-



Der fernöstliche Klassiker *Nectaris* legte den Grundstein für den Strategieboom

spiele. Bis dato waren die meisten herkömmlichen Taktikprogramme für den Otto-Normal-Spieler unverdaulich häßlich und viel zu kompliziert. Mit dem fernöstlichen Edelknaller *Nectaris* öffneten die japanischen Programmierer der Firma Hudson dem Taktikspiel Tür und Tor und lösten bei heisigen Freaks einen wahren Sechseck-Boom aus. Noch heute hatte man in unseren Breiten ein derart leicht zu bedienendes und grafisch ansprechendes Taktikspiel gesehen. Die



In späteren Szenarien bekommt Ihr eine Menge zu tun

futuristische Kloppelei, es geht um die Vorherrschaft auf dem Mond, sorgte trotz der unverständlichen Anleitung und den japanischen Bildschirmtexen für strategische Hochspannung und war in vielen Punkten – Hex-Felder, grafische Zwischensequenzen – weitgehend für heutige Spiele. So ist beispielsweise *Blue Byte's Battle Isle* deutlich an den PC-Engine-Klassiker angelehnt.

Heute haben es *Nectaris*-Fans glücklicherweise etwas leichter. Denn erst kürzlich ist die US-Version mit englischen Texten für die amerikanische Version der Engine unter dem Namen *Military Madness* erschienen. Ein Manko des Oldies: Er ist auf Dauer zu leicht. Die 32 Szenarien bieten zwar ausreichend Stoff für ausgedehnte Spielesitzungen, aber selbst Gelegenheitsgeneräle haben das Modul in Kürze durchgespielt.

Strategiefaktor: 5
Aufmachung: 5

Advanced Military Commander

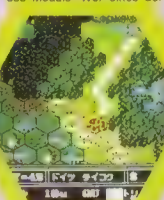
Hierzulande so gut wie unbekannt ist die japanische Strategiefirma "System Soft". Im fernöstlichen Mutterland feiern die Designer einen Bombenerfolg nach dem anderen. Ob auf Konsolen oder japanischen Super-PC's, die Strategiespiele von System Soft genießen Kultstatus. Eines der wenigen System-Soft-Spiele, das es, gewitzten Importeuren sei Dank, nach Europa und nach Deutschland geschafft hat, ist das Mega-Drive-Modul *Advanced Military Commander*. Kaum waren die japanischen Menüs und das immerhin rund 200 Seiten star-

ke Handbuch entschlüsselt, setzte sich *Advanced Military Commander* an die Spitze der redaktionsinternen strategischen Beliebtheitskala. Obwohl das Szenario, es dient der 2. Weltkrieg als historischer Hintergrund, moralisch eher fragwürdig ist, zieht die Nippon-Cartridge dank spielerischer Finessen locker an hochkarätigen Computerprogrammen vorbei. So dürfen sich beispielsweise bis zu vier Spieler um das Mega-Drive scharen und nacheinander ihre Armeen verschieben. Besitzer eines Mega-Drive-Modems (in Deutschland nicht erhältlich) liefern sich mit einem entfernt wohnenden Kumpel Taktikduelle durch den Telefondraht. Die Auswahl der



Heikel: Der zweite Weltkrieg dient als historischer Hintergrund

unterschiedlichsten Einheiten – es wurden fast Originaleinheiten des 2. Weltkriegs, inklusive Variationen, in das Modul gequetscht – ist in dieser Form einmalig und unübertroffen gut. Verschiedene Wetterbedingungen, bis hin zu rund 50 Einzelszenarien, lassen kaum taktische Wünsche offen. Und hier liegt das größte Problem des Moduls: Wer eines der



Teilweise sind ein paar hundert Einheiten auf der Landkarte unterwegs

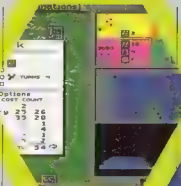
umfangreicheren Szenarien spielt, muß lange warten. Teilweise vergeht ein gutes Stundchen, bis der Computergegner alle Einheiten gezogen hat. Schuld ist der für diesen immensen Berechnungsaufwand zu langsame Prozessor des Mega-Draives. Deswegen gibt's auch für den *Advanced Military Commander* nicht die volle Punktezahl.

Leider wird *Advanced Military Commander* wahrscheinlich nie in den USA oder in Europa offiziell erscheinen. Wer sich also ein Modul zulegen möchte, kommt um die japanische Import-Version nicht herum.

Strategiefaktor: 6
Aufmachung: 7

Global Conquest

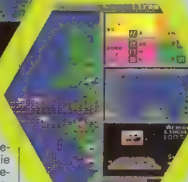
Nur eine Handvoll Programmierer brachte es mit Strategiespielen zu Ruhm. Dan Buntin ist einer von ihnen. Seinen Stargrundstein legte Buntin vor gut einem Jahrzehnt mit dem Kultspiel *M.U.L.E.*. Danach wurde es ruhig um ihn. Erst vor rund zwei Jahren begei-



Global Conquest bietet strategische Vielfalt

sterte er mit dem Simpelstrategiespiel *Command H.Q.* die Fangemeinde aufs Neue. Wiederum zwei Jahre später zeigte Dan Buntin mit dem *Command H.Q.*-Nachfolger *Global Conquest*, daß er noch lange nicht zum alten Eisen gehört. Zwar ist *Global Conquest* um einiges komplizierter und vielschichtiger als der Vorgänger, bietet dafür aber mehr taktischen Tiefgang. Auf einer Weltkarte die Ihr selbst basteln könnt oder per Zufall vom Computer erstellen läßt, versuchen bis zu vier Spieler, die Oberherrschaft zu erlan-

gen. Der Clou: Dank Netzwerkmodus dürfen alle vier gleichzeitig strategische Gemeinheiten austüfteln. Im Gegensatz zu den fernöstlichen Spielen, verwendet Buntin keine Hex Felder.



Auch hier gibt es mal keine Sechsecke

Die Einheiten lassen sich frei über die Karte schieben.

Für Einsteiger gibt's erfreulicherweise einen speziellen Tutorial-Modus, in dem Ihr Euch an die Bedienung gewöhnen könnt. Ein Haufen Einstelloptionen rundet das taktische Vergnügen ab. Eine

Besonderheit am Rande: Normalerweise hat der Zufall keinen Platz in strategischen Überlegungen. In *Global Conquest* können wagemutige Spielernaturen per Mausclick "Zufallskarten" aktivieren. Neben "seriösen" Ereignissen (Spione tauchen plötzlich auf, Städte revoltieren, Hochwasser) bietet ein zweiter Kartensatz eher "verrückte" Optionen (Einheiten reparieren sich selbst, Schiffe dürfen an Land).

Anfänger, die bislang noch nie ein Strategiespiel in den Händen hatten, sollten auf alle Fälle einen Blick riskieren. Achtet jedoch darauf, daß Ihr die Programmversion 2.0 erwischt, diese ist fehlerfrei(er) und hat ein paar zusätzliche Einstelloptionen.

Strategiefaktor: 6
Aufmachung: 3

Empire

Neben Dan Buntin haben sich Chris Crawford und vor allem Mark Baldwin und Bob Rakosky einen Platz in den Annalen der Strategiespielgeschichte verdient. Nach einem Originalkonzept von Walter Bright

AN ALLE FANS VON EMERALD MINE

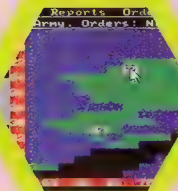
Nachdem wir von vielen tausend Fans in der ganzen Welt täglich immer wieder gefragt werden, wann die nächste Folge von diesem Kultspiel erscheint, haben wir uns entschlossen, eine Neuauflage zu programmieren. Diese wird aber nicht eine Sammlung von neuen Levels sein, sondern wird z. Zt. komplett neu programmiert, um den gewachsenen Ansprüchen und Möglichkeiten moderner Unterhaltungssoftware gerecht zu werden. So wird es u.a. mehr Farben, neue Gegner und schönere Grafiken geben. Da wir dieses Spiel extra unserer großen Fangemeinde widmen wollen, möchten wir Sie um Ihre tatkräftige Unterstützung bitten. Wenn Sie geniale Ideen, praktikable Vorschläge usw. zu "Emerald Mine" haben, schreiben Sie uns. Wir werden versuchen, möglichst viele Ihrer Zuschriften zu verwirklichen. Außerdem suchen wir noch einen Namen für dieses Projekt (es wird nicht "Emerald Mine 4" heißen). Auch dabei bitten wir Sie um Ihre Hilfe.

Als Dankeschön für Ihre Mitarbeit verlosen wir unter allen Einsendern mit guten Vorschlägen 1 HP DeskJet 550C sowie viele weitere interessante Sachpreise (Software, Bücher). Der Einsendeschluß ist der 15.4.93. Bitte vergessen Sie nicht, Ihr Computersystem zu nennen. Wir freuen uns auf Ihre Post.



z. Hd. Herrn Beckers
Stichwort: Emerald Mine
Grüner Weg 29
D-5100 Aachen
Tel. 0241/152051
Fax 0241/152054





Das Original: *Empire* hat bis heute nichts von seiner Faszination verloren

schufen die beiden einen Meilenstein der Taktikprogramme: *Empire*. Da der Oldie nun schon ein paar Jahre auf dem Buckel hat, erscheint dieser Tage eine überarbeitete Neuauflage mit dem bezeichnenden Namen *Empire DeLuxe*. Das Anhängsel "DeLuxe" steht zu Recht hinter dem berühmten Namen. An die Grafikpracht eines *Advanced Military Commanders* kann sich der (alle) Neuling zwar nicht messen, aber im Vergleich zur Originalversion ist die Neuversion ein riesiger Schritt vorwärts. Es werden nicht nur so ziemlich alle Grafikauflösungen unterstützt (inklusive SVGA mit 800x600 in 16 Farben), sondern auch eine erkleckliche Anzahl von Soundkarten. Trotz der technischen Neuerungen bleiben sich Baldwin und Rakosky treu und änderten nur Feinheiten am Empire-Konzept. Mit Erfolg, denn

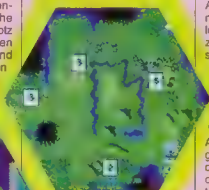
um futuristische Planeten einzuklinken.

Für Nicht-Empireaner in Kürze: Sechsecke gibt's auch hier nicht. Gezogen wird einfach per Mausclick und rundenweise. Die Landkarte, auf der die Gefechte stattfinden, werden wahlweise selbst zusammengebaut oder per Zufall bestimmt. In einem Optionsmenü variiert Ihr den Schwierigkeitsgrad nach Euren Bedürfnissen und spielt nach Anfänger-, Fortgeschritten- oder Expertenregeln. Je schwieriger, desto mehr Truppentypen gibt's und desto mehr strategische Faktoren gilt es zu überwinden.

Strategiefaktor: 7
Aufmachung: 3

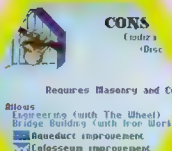
Civilization

Unbekümmert schalten wir heute unsern Fernseher ein, kurven mit Autos über geleerten Straßen, besuchen per Flugzeug ferne Länder und erfreuen uns an den neckischen Techno-Erfindungen der modernen Zivilisation – und vergessen dabei, daß unsere Vorfahren erst vor ein paar tausend Jahren aus den Höhlen gekrabbelt sind



Die derzeit schönste Civilization-Fassung ist die Mac-Version

Wer einmal selbst Hand an die Entwicklung einer Zivilisation legen möchte, kann dies auf zweierlei Arten machen. Entweder greift der Zivilisationsforscher zu dem mittlerweile 10 Jahre alten Brettspiel *Civilization* oder greift auf die elektronische Computervariante gleichen Namens zurück. *Civilization* ist für jeden populären Heimcomputer wie PC, Amiga und ST zu haben. Die jüngste Fassung für den Apple Macintosh ist jedoch mit Abstand die schönste Version. Schöpfer des Computerspiels ist kein



Alle Anfang ist schwer: Aus ein paar Nomaden müßt ihr eine Raumfahrernation machen

geringerer als der Star Designer Sid Meier, der uns schon das Eisenbahndrama *Railroad Tycoon* bescherte. Die Aufgabe ist gewaltig: Aus einem kleinen Nomaden-Volksstamm, der noch in Zeiten lebt, müßt Ihr in ein paar Spieljahrtausenden eine Nation von Raumfahrern machen. Wichtig ist dabei nicht nur die Wahl der eigenen Regierungsform – von der Diktatur bis zur Demokratie – sondern auch der Umgang mit bis zu sechs potentiellen Computernachbarn. Friedliche Gesellen treiben Handel, expansionistische Naturen überrollen die Völker nebenan mit ihren Armeen. Nebenbei müßt Ihr nicht nur für genügend Siedlungsgebiete und Beziehungen zu den Computernachbarn sorgen, sondern entscheidet für jede Ansiedlung über Neubauten und Forschungsprojekte. Wie *Sim City* und *Populous* gehört *Civilization* in die Kategorie der "Massen"-Strategiespiele.

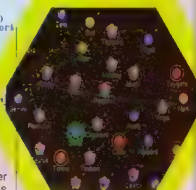
Anders wie einige der hier vorgestellten Programme, sprechen diese drei Spiele besonders den Normal-Konsumenten an. Allerdings heißt dies nicht, daß taktisch etwa Abstriche bei *Civilization* zu machen sind. Im Gegenteil, die Anforderungen an Euch sind, bei höherem Schwierigkeitsgrad, gewaltig.

Strategiefaktor: 6
Aufmachung: 5

Spaceward Ho!

Ein Computernetzwerk ist eine feine Sache. Quasi in Nullkommantchen verschiebt der emsige Bürohengst auf Knopfdruck Briefe, fordert wichtige Unterlagen an oder verabredet sich mit der Sekretärin zum Mittagessen. Daß man einen soliden Draht-

verbund auch für viel wichtigere Sachen – beispielsweise Spielen – nutzen kann, wissen erst wenige. Sehr zum Leidwesen der Firmenchefs haben nun immer mehr Spielertirnen das Netzwerk als ult-



Zwanzig Spieler tummeln sich im digitalen Universum

matives Unterhaltungsinstrument entdeckt. Strategiespiele eignen sich für ein Netzwerk besonders gut. Um Mittagspausen erheblich zu verkürzen und durch die Untergrabung der Arbeitsmoral einen nicht wieder gutzumachenden volkswirtschaftlichen Schaden anzurichten, empfehlen unsere Taktik-Berater unbedingt eine Partie *Spaceward Ho!*. In *Spaceward Ho!*, das es praktisch genauso wie DOS, wie auch in der Windows-Version gibt, geht es um nichts geringeres als die Eroberung einer kompletten Galaxis. Genügend Computer und spielwillige Kollegen vorausgesetzt, tummeln sich bis zu 19 Spieler in dem digitalen Weltall. Sind weniger zur Hand, werden entweder die fehlenden Partien ausgeblendet oder vom Computer übernommen. Je nach (einstellbarer) Größe des Universums ist eine Partie *Spaceward Ho!* bereits nach wenigen



Class:

Cost: 8337 498

Im Weltall hört dich keiner schreien. Unsere Flotte radiert eine Kolonie aus

Stunden oder erst nach einigen Tagen entschieden. Via Maus sendet Ihr Raumschiff durch die Tiefen des Alls, erforscht Planeten, gründet Kolonien und schickt dem interstellaren Nachbarn ein paar Kriegsschiffe auf den Hals. Grafisch macht das Programm weniger her, der Spielspaß hält sich mit wenigen Mitspielern auf Dauer in Grenzen (trotz Computerfeind). Erst im großen Kreise spielt *Spaceward Ho!* alle Trümpfe aus und fährt zur taktischen Hochform auf – leider kommen herkömmliche Fans kaum in den Genuß eines 20-Platz-Netzwerkes.

Strategiefaktor: 5
Aufmachung: 2

Sim City

Ein Bürgermeister zu sein, ist wahrlich keine leichte Aufgabe. Vor allem dann nicht, wenn sich der eigene politische Einfluß auch auf so heikle Themen wie Verkehrsplanung und Steuern erstreckt. Wer als verantwortlicher Lokalpolitiker zu viel Mist baut, kann bald seinen gemühtlichen Staatssessel räumen – zumin-



Für beinharte Strategen: Die fertigen "Katastrophen"-Szenarien sind ziemlich anspruchsvoll

dest ist dies in dem Strategie- und Wirtschaftsspiel *Sim City* der Fall. Mit *Sim City* begründete die damals noch unbekannte US-Firma Maxis ihren Ruf als Hersteller ungewöhnlicher Unterhaltungssoftware. *Sim City* war in der Tat extrem ungewöhnlich und ist es auch heute noch. Punkt eins auf dem Konto des Klassikers: *Sim City* ist erstaunlich friedlich. Statt Armeen in die Schlacht zu schicken, drücken den *Sim City*-Spieler ganz andere Sorgen. Gebäude

müssen errichtet, Steuern erhoben oder gesenkt, Kraftwerke angeschlossen und Verkehrswege angelegt werden. Der Vorteil der "friedlichen" Mischung aus Taktikspiel und Wirtschaftssimulation



So macht das Bürgermeistereileben Spaß: Die Gemeinde wächst und gedeiht

zeigte sich besonders bei den "älteren" Semestern und senkte vor allem beim gesetzteren Publikum die Spielhemmschwelle. Mit *Sim City* rückten Computerspiele endlich in ein besseres Licht.

Wer sich heute den fulminanten Städtebaukasten zule-

gen möchte, kann aus einer ganzen Reihe unterschiedlichster *Sim City*-Varianten wählen. Vom C-64, bis zum Super Nintendo, ist *Sim City* für so ziemlich jeden Computer erschienen. MS-DOS-Besitzer wählen zwischen der DOS- oder einer passenden Windows-Version. Ganz gewiefte Strategen schauen sich nach dem Superstrategie-Doppel pack um. Hier gibt's nicht nur *Sim City* sondern auch den Klassiker *Populous* in einer Schachtel.

Strategiefaktor: 4
Aufmachung: 5

History Line 1914-1918

Eines der wenigen deutschen Softwarehäuser, das Strategiespiele veröffentlicht, ist die Mühliner Firma Blue Byte. Statt sich jedoch an herkömmlichen Taktikprogrammen zu orientieren, warfen die Blue Byte-Designer einen ausgehenden Blick nach Fernost und setzten kurzerhand einige Nippon-Ideen für Computersysteme (MS-DOS-Rechner und Amiga) um. Die Mischung aus

MultiMedia Soft

Computerspiele

**Kaufen zu Superpreisen (KEINE Discountware)
Spielen und Testen, Zubehör aller Art!
Wir bieten mehr als nur leere Worte!**

Computerspiele in:

0-1150 BERLIN,
0-5020 ERFURT,
0-5230 SÖMMERDA,
0-8046 DRESDEN,
2000 HAMBURG 20,
2000 HAMBURG 70,
2000 HAMBURG 73,
2390 FLENSBURG,
2430 NEUSTADT,
2440 OLDENBURG,
Mark Twain Straße 7
Meienbergstraße 20
Tel 0361-669742
Franz Mehring Straße 1
Tel 03630-42564
Pinnauer Landstr. 239
Tel 0351-2230201
Heußweg 67
Tel 040-4908891
Wendemuthstraße 57
Tel 040-6528426
Säselersstraße 134 d
Tel 040-6780605
Dorotheenstraße 37
Tel 0461 54075
Waschgrabenstraße 11
Tel 04561-16189
Große Schützstraße 4
Tel 04361 1365

4000 DUSSELDORF,
4100 DUISBURG 1,
4407 EMSDETTEN,
4500 OSNABRUCK,
4630 BOCHUM 6,
5090 LEVERKUSEN
5100 AACHEN,
5160 DÜREN,
6000 FRANKFURT
8460 SCHWANDORF,
Berta von Suttner Platz/Hbf
Tel 0211-7883776
Gravelottestraße 28
Tel 0203-667494
Frauenstraße 23
Tel 02372-89646
Marxstraße 82
Tel 0541 434792
Sommerdellenstr 54
Tel. 02327-10063
Carl Leverkus Str 2
0214-403207
Morgensstraße 4
Tel 0261-807893
Konstraße 51
Tel 02421-189368
Muhlgasse 20
Tel 069-7077575
Klosterstraße 8
Tel 09431 1720

Play a
Game!

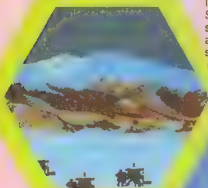


Wollen auch Sie einen **MultiMedia Soft**-Laden eröffnen? Rufen Sie uns an! Tel.: 0 24 21-18 93 68 von 11-19 Uhr



In den digitalen Schützengräben stehen sich deutsche und alliierte Truppen gegenüber

deutscher Programmierkunst und japanischen Strategieanleihen – vor allem *Nectans* diente als Vorlage – begeisterte die Fans. Das Taktikdebütprogramm *Battle Isle* verquirte geschickt strategischen Tiefgang und grafisch ansprechendes Outfit. Wie beim Vorbild schieben sich Eure Truppen über Hex-Felder, kommt es zum Gefecht, werden spezielle Grafiksequenzen eingeblendet. Vom Erfolg ermutigt, schob Blue Byte nicht nur eine Datendiskette hinterher, sondern entwarf eine überarbeitete Spieleserie, die *History Line*. Das erste Spiel der Reihe, mit dem Untertitel *1914 - 1918* versetzt den Heimgeneral in den Befehlsstand deutscher oder Allierter Truppen im ersten Weltkrieg. Ein besonderes Augenmerk legen die Designer auf Detailtreue bei den zahlreichen Einheiten. So steuert ihr von der Infante-



Solche Grafiksequenzen werden bei Kämpfen eingeblendet

rie, über Pioniere, bis zum ersten Panzermodell ein umfangreiches Typenrepertoire über die rund 40 Hex-Feld-Karten. Lösslich. Wer mit einem Kumpel loslegt, muß nicht warten bis der Kumpel seine Züge gemacht hat. Dank einer ausgeklügelten Benutzer-

führung, können beide Spieler gleichzeitig ziehen.
Strategiefaktor: 5
Aufmachung: 6

Uncharted Waters

Eine der bekanntesten Strategie-Spiel-Firmen ist sicherlich Koei. Mit Titeln wie *Nobunagas Ambition* oder *Bandit Kings of Ancient China* spricht Koei vor allem gestandene Taktikexperten an. Erst seit kurzer Zeit erscheinen unter dem Koei-Label auch Spiele, die sich für den Einsteiger und Taktikanfänger bestens eignen. Einer der jüngsten Titel ist die Piratensaga *Uncharted*



Strategisch wird's vor allem bei Seegefechten mit miesen Piraten

Waters. Ihr schlüpft in die Rolle eines frischgebackenen Handelskapitäns, der am Beginn seiner Karriere steht. Ihr seid nur mit einem kleinen Schiff, einer Handvoll Matrosen und einem Startkapital ausgestattet. Nur durch geschicktes Handeln in den zahlreichen Häfen mehrt ihr den Reichtum und könnt so eine größere Flotte bauen. Sie



War in die Fußstapfen eines Entdeckers treten möchte, ist hier gut aufgehoben

verhilft Euch zu mehr Ansehen, lockt aber auch Piraten an. Derweil der Hauptpart des Spieles eher eine Wirtschaftssimulation denn ein reines Strategiprogramm ist, werden Taktiken in den Seeschlachten mit feindlichen Flottenverbänden auf äußerste gefordert. Trefft ihr ein oder mehrere Feindschiffe auf hoher See, wird auf ein Raster aus Sechsecken umgeblendet, auf dem ihr Eure Schiffe strategisch günstig positionieren müßt.

Uncharted Waters genießt nicht nur den für Qualität bürgenden Koei-Bonus, sondern ist eine geschickte Hardcore-Variante des Microprose-Suchtspiels *Pirates!* Wer schon immer auf Seeräuberromantik stand, lieber an Bord eines Dreimasters als im Cockpit eines Panzers über die Landkarte huscht, ist hier besonders gut aufgehoben. Hinzu kommt die Entdeckerlust, denn die komplette Landkarte der Welt ist zum Spielbeginn schwarz. Erst im Verlauf Eurer Seegelparte tauchen die Umrisse neuer Kontinente und Länder auf. Technisch präsentiert sich *Uncharted Waters* in dem gewohnten Koei-Gewand. Die hochauflösende EGA-Grafik ist gewöhnungsbedürftig, aber durchaus stimmungsvoll.

Strategiefaktor: 4
Aufmachung: 4

Populous 2

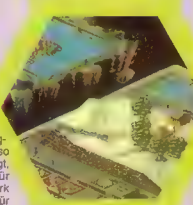
Kaum ein anderes Strategiespiel hat das Genre so populär gemacht und selbst hartnäckigsten Strategiegegnern die taktische Prügelei so schmackhaft ans Herz gelegt, wie Bullfrog's *Populous*. Für das britische Kleinkunstwerk gilt das gleiche, was schon für *Nectans* galt: Die ansprechende Aufmachung und eine Benutzerführung, die nicht erst durch Studien eines telefonbuchartigen Handbuchs erlernt werden muß, war für Strategieprogramme wegweisend. Natürlich ruhte das Team um Peter Molyneux nicht und werkelte fast zwei Jahre an einem Nachfolger. Zwischendurch versüßte das etwas komplexere *Powermonger* die Wartezeit. Leider fand *Powermonger* nicht die Akzeptanz wie der berühmte Kollege. Dafür wurden *Populous*-Fans mit dem zweiten Part mehr als entschädigt. Die ungewöhnliche isometrische Perspektive wurde

genauso beibehalten, wie die komfortable Benutzerführung via Icons. Auf den ersten Blick ähneln sich *Oldie* und *Neuling* gar wie ein Ei dem anderen. Erst nach kurzer Warmspielphase enthüllt *Populous 2*



Götterdämmerung: Wir dezimieren die Bevölkerung mit ein wenig Feuerregen

seine verborgenen Feinheiten. Der Göttervater, der seinen Volksstamm auf immerhin 1000 Welten gegen den Computer oder einen menschlichen Gegner antreten läßt, kann diesmal aus einer taktisch vielversprechend hohen Zahl von Katastrophen wählen. Statt magerer sechs Plagen, hat der Heerführer der 90er über 20



1000 solcher Welten sollen erobert werden: Keine leichte Aufgabe!

miese Tricks parat. Ein weiterer taktischer Kniff: Nicht alle Katastrophen können immer angewählt werden. Durchs Aufstocken von Erfahrungspunkten darf der digitale Herrscher sich auf bestimmte Gebiete spezialisieren. Mit *Populous 2* wurde sicher nicht das Taktikspiel neu erfunden, aber es gehört in jeden vernünftig sortierten Spieltschrank.

Strategiefaktor: 4
Aufmachung: 6

Sonderverkauf ! Große Lagerräumung !

AMIGA GAMES / PC GAMES / AMIGA GAMES / PC GAMES

Vom 15. März
bis zum
8. April

ca. 6.000 Games für DM 6.95

z.B. 3D Pool, Tycoon, Strike Force Harrier, Spencal, Pinball Construction

ca. 6.000 Games für DM 9.95

z.B. Summer Olympiad, TV Sports Football, TV Sports Basketball, Arkanoid

ca. 8.000 Games für DM 19.95

z.B. Goldrush, Micropose Golf, Alternate Destiny, Knights of the Sky, Wolfpack

ca. 5.000 Games für DM 29.95

z.B. Volfried, Dragon Fight, Blues Brothers, The Godfather, Back To the Future II

ca. 7.500 Games für DM 39.95

z.B. Bundesliga Manager, Megatraveller II, BAT II, Lemmings, Crazy Cars II

* ! Nur solange Vorrat ! Irrtum vorbehalten

CD Rom PC

World Atlas + Reference Library + Fünf Spiele:
Chessmaster 2000, Life and Death, Bruce Lee Life,
Beyond the Black Hole, Cribbage King

nur DM 89.-

AMIGA GAMES / PC GAMES / AMIGA GAMES / PC GAMES

Bei der Ware handelt es sich ausschließlich nur um Markenware aller bekannten Hersteller, es gilt die gesetzliche Garantiefrist von einem halben Jahr.

Die Aktion ist auf drei Wochen befristet und findet auf Sonderverkaufsflächen in allen drei POWERSOFT Verkaufsstellen gleichzeitig statt.

Desweiteren wird POWERSOFT auf der Hobbytronic in Dortmund ein Riesenangebot an preisreduzierten Games anbieten !

BERLIN

SPECIAL SHOP !

Wir führen Sonderposten
und Zubehör !
Direkt neben SOFTPOWER

Schwedenstraße 18c
1000 Berlin 65
030 / 492 89 82



ORANIENBURG

COMPUTER SHOP !

Wir führen Amiga und PC
Computer mit einer riesen-
großen Softwareauswahl

Straße des Friedens 71
1400 Oranienburg
03301 / 80 25 00



BERLIN

MULTIMEDIA SHOP !

Wir führen Mengen an
Software, Büchern, CD's,
Comics und Telespielen

Scharnweber Straße 25
1000 Berlin 51
030 / 412 10 60



He's back



Arnold kommt immer wieder: Der Terminator aus der Steiermark.

Terminator 2

Normalerweise hat Sega immer ein Stückchen die Nase vorn, wenn es darum geht, eine neue technische Spiele-Innovation zu präsentieren. Im letzten Jahr war es mit dem Vorsprung, zumindest in puncto Lichtwaffentechnik vorüber. Erzkonkurrent Nintendo zeigte den staunenden Video-Kids eine voluminöse Lichtkanone, das *Superscope* fürs Super Nintendo. Segas Lichtwaffe war zu diesem Zeitpunkt nur als Prototyp zu sehen. Mittlerweile ist der *Menacer*, so der Name des futuristischen Ballermanns, erhältlich. An dem Acclaim-Modul *Terminator 2*, das sich eng an das Automatenvorbild hält, könnt Ihr das martialische Spielzeug auch gleich ausprobieren. Per *Menacer* oder wer will, nimmt statt dessen das Joypad –

steuert Ihr ein Fadenkreuz über den Bildschirm, auf dem diese Terminatoren, Kampfflugzeuge, Panzerfahrzeuge und Robotspinnen auftauchen. Das Bild scrollt dabei meistens von links nach rechts. In einigen Abschnitten verweilt Ihr etwas länger an einem Fleck, die Angreifer sind hier besonders hartnäckig. Am Ende eines Levels harrt zudem meistens ein besonders dicker "Sky-Net"-Rüpel. Ab und zu legen auf dem Boden ein paar Extracontainer mit Granaten, Extraleben und fetten Kugeln, die mit einem gezielten Schuß geöffnet werden. Ist ein Level komplett geschafft, wird die Punkteabrechnung präsentiert. Kommt Ihr allein gegen die Roboter(über)macht nicht an, kann Euch ein Kollege ballern unterstützen. mh



Mit lesem Knirschen stapfen die Metallmonster auf mich zu, ein leiser Klick ertönt und dank Lichtgewehr zerplatzt die Bedrohung aus der Zukunft in kleine Teile. bis zum nächsten Angriff Terminator 2 ist nichts für schwache Nerven. Die Terminatoren sind hartnäckig und greifen nicht nur in großer Zahl an, sondern sind auch hart im Nehmen – viele der Mördermaschinen schalten erst nach ein paar Treffern ab. Wer ein paar Runden gegen Skynets Robot-Killer über-



steht, ist danach schweißgebadet. Allerdings lassen sich die Gegnerscharen mit dem *Menacer* nicht ganz so gut in Einzelteile zerlegen. Der Terminatorräger, der mit dem Joypad ballert, hat einen kleinen, in diesem Fall aber entscheidenden, Vorteil. Davon und von dem extra hohen Schwierigkeitsgrad abgesehen, ist Terminator 2 eine ideale Anfänger-Ballerei. Von Taktik keine Spur, Nachdenken wäre tödlich. Dafür bietet die Cartridge Action pur

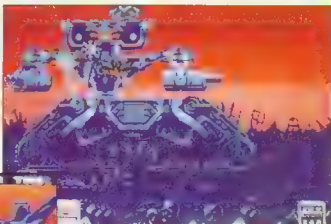
Menacer

Das Design der Segalichtkanone *Menacer* hätte durchaus einem heißen SF-Film entspringen können. Dummerweise sind die Abmessungen des Gewehrs zu



Für Teenager ein wenig zu klein: Der *Menacer*

genug, die Feuerknöpfe unglücklich, sprich zu dicht beieinander platziert. Nur kleinere Kids dürften mit dem *Menacer* kaum Probleme haben. Spielt ein Teenager oder gar ein Erwachsener mit dem Lichtgewehr, tauchen schon nach kurzer Zeit Ermüdungerscheinungen und Verkrampfungen auf. Dafür läßt sich der *Menacer* jedoch als Gewehr oder zerlegt als Lichtpistole benutzen. Damit haben es dann auch ältere Spieler einfacher



Ein Obergegner wartet am Ende eines Levels

Genre: Action

Hersteller: Acclaim

Zirkapreis: 120 Mark

Testmuster: Acclaim

MEGA DRIVE 70%

Gratis: 69%

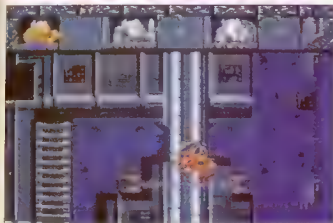
Sound: 58%

Schwierigkeit: schwer

Besonderheiten: Optionsmenü

Wir müssen den Pick-Up-Truck vor den Maschinen schützen

Männer, Maids und massig Met



Das Wunder der Elektrizität: Erik wird gegrillt.

The lost Vikings

Wikinger sind harte Bur-schen. Muskeln aus Stahl, riesige Unterkiefer und eine 90-60-90-Freundin gehören zur Standardausrüstung. Erik, Olaf und Baleog, Wikinger wie sie im Buche stehen, leben derweil göttlich in ihrem Dörfchen, jagen ab und an den gemeinen Dinosaurier und zeugen Kinder ohne Ende. Eines Nachts senkt sich jedoch ein grantiges Raumschiff übers Dorf und beamt die drei Freunde einfach in die Höhe. Eure Aufgabe ist es nun, den

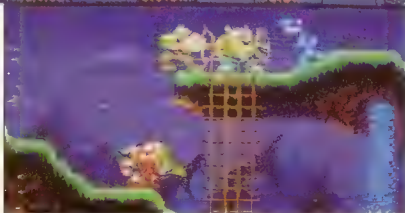
drei Kumpels aus der Misere zu helfen und sie durch Zeit und Raum ins Heimatdörfchen zurückzuholen.

Ziel des Spiels ist es, allein oder zu zweit die drei Wikinger durch mehrere in Levels unterteilte Welten vom Eingang zum jeweiligen Ausgang zu befördern. Dabei müßt ihr die Aktionen der Männer, ähnlich wie in *Lemmings* oder *Humans*, miteinander kombinieren.

Wie nicht anders zu erwarten, hat jeder der drei Wikinger ganz individuelle



Ohne Schutz ist der Schlüssel nicht erreichbar – Olaf muß her.



Saurier am Spieß: Baleog schießt den Sonnlagsbraten.

Interplays *Lost Vikings* setzt in Sachen Fehlerlosigkeit neue Maßstäbe. Während des gesamten Spiels läßt sich einfach kein ernstzunehmendes Manko aufreiben. Die Spielidee ist zwar nicht mehr die neueste, motiviert aber von Level zu Level. Grafik und Sound bewegen sich dabei auf höchstem Niveau. Allerbeste Animationen, abgefeuerte Gegner und stimmungsvolle Musikstücke treiben kräftig an. Während uns im Raumschiff ein fetziger Dance-



floor-Track einheizt, warten in den Höhlen schummrige Bade-wannen-Hits. Hinzu kommt ein leicht ansteigender Schwierigkeitsgrad, witzige Extras, ein lustiger Zwei-Spieler-Modus, die sich sehen lassen können. Eine packende, wenn auch etwas unausfalls-ge Geschicklichkeits-Denkspiel-mischung, die ich Spielern jeden Alters wärmstens empfehlen kann. Man merkt es *The Lost Vikings* an, daß viel Zeit und Know-How investiert wurde.



Schwerter zu Pflugscharen: Olafs Schild wird unter anderem als Sprungbrett für den Flinken Erik mißbraucht.

Begabungen: Erik the Swift ist ein flinker Läufer und kann als einziger springen und diverse Wände nach gewaltigem Ansturm zerstören. Olaf the Stout ist der Vielfraß unter den Dreien und trägt nur ein Schild bei sich, mit dem er feindliche Schüsse abwehren oder langsam Abgründe hintersegeln kann. Außerdem mißbraucht er den Schild des öfteren als Trittbrett für Erik

Der dritte im Bunde, Baleog the Fierce, ist ein Waffennarr und kennt sich demnach nur mit Tötungswerkzeugen aus. Auf Knopfdruck schwingt er das Schwert oder schießt Pfeile von sich, mit denen er auch diverse Schalter aktivieren kann. Auf dem Weg durch die Levels gilt es, verschiedene Rätsel (Schalter, Zugbrücken, Lifts, etc.) zu lösen und jede Menge versteckter Räume und Extras zu entdecken. So warten Energieauffrischer, Schlüssel oder Smartbomben in entlegenen Winkeln.

kn

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Interplay

Zirkapreis: 130 Mark

Testmuster: Laguna

SUPER NES 81%

Grafik: 70% Sound: 68%

Schwierigkeit: mittel

Besonderheiten: Zwei-Spieler-Modus, Paßwörter

Elefantastisch



Hoffentlich haben sich die Bremer Stadtmusikanten diese Anordnung nicht patentieren lassen

Rolo to the Rescue

Der junge Elefant **Rolo** ist intelligent und talentiert – das war sein Schicksal: Ein infamer Zirkusbesitzer mit dem unpassenden Namen McSmiley entriß **Rolo** der elterlichen Herde und ließ ihn in einem heruntergenommenen Zirkus triviale Kunststücken vorführen. Und **Rolo** ist kein Einzelfall: Ein Hase, ein Biber, ein Maulwurf und ein Eichhörnchen teilen das harte Los des unfreiwilligen Artisten. Als **Rolo** eines

Tages die Flucht aus dem Elefantenkäfig gelingt, will er seine Freunde nicht zurücklassen: In über 60 Spielstufen muß **Rolo** den Schlüssel für die Käfige entwinden und seine Gauklergenossen befreien. Eine Berührung mit McSmiley und seinen Helfershelfern sollte **Rolo** vermeiden, nur ein gezielter Hüpf auf das Haupt der Unholden wischt sie vom Bildschirm – so ein Elefant ist eben kein Leichtgewicht. Zum

Rolo-to-the-Rescue-Spieler werden von innovativen Ideen verblüfft, von entzückenden Animatiken verzaubert, durch gute Gags zum Schmunzeln und durch knakke Ratsel zum Grübeln gebracht. Und *Rolo* motiviert unglaublich – selten war mein Verlangen größer, den Abspann zu sehen. Aber warum hat *Rolo* keine Paßwörter? Warum keine Battene? Warum keine unendlichen Continues? Die mehr als 60 komplexen, mit Rätseln und Geheim-



gängen garnierten Spielstufen in einer Sitzung durchzuspielen, grenzt an Wahnsinn – das Mega-Drive-Netzteil sollte sich auf strapaziöse Wochen ohne Ruhepause vorbereiten. Ohne diesen leidigen Lapsus hätte ich *Rolo to the Rescue* ein dickes "super" verpaßt – trotzdem sollten sich alle Mega-Drive-Spieler diesen Titel näher ansehen. *Rolo* ist zu nettlich und zu unterhaltsam, um beim Softwarehändler im Regal zu verstauben. Jump'n Run-Fans greifen zu.

Jump'n Run-Fans können aufatmen: Mit *Rolo* erhalten sie ein umfangreiches, mit frischen Ideen gespicktes Hüpfspiel, das nicht nur Kids anspricht. Das "Benjamin Blumchen"-Titelbild schreckt zunächst ab, das Spielgeschehen zieht einen dafür in den Bann. Das Programmiererteam Vectordean hat ein erstklassig ausgeklügeltes und sehr flottes Modul abgeliefert, das zu den ersten Mega-Drive-Highlights im neuen Jahr



zählt. Wären die von Sönke aufgezählten Mängel nicht, würde mein Enser-Gesicht im Kästen prangen – so gibt's "nur" einen zu-frieden-lächelnden "Zweier-Martin", Putzge-Grafik und überdurchschnittlicher Sound runden den erfreulichen Gesamteindruck ab. Hoffentlich setzt Electronic Arts in Zukunft verstärkt auf Neuentwicklungen und läßt die Computerkammeln wie *Shadow of the Beast* in der Schublade vergammeln.

Glück verliert McSmiley bei einer derartigen Aktion vor Schreck den begehrten Käfigschlüssel.

Hat **Rolo** einen seiner Freunde befreit, heftet sich dieser an seine Fersen. Bis zu drei folgen **Rolo** – Ihr könnt jeden in einem Menü anwählen und dessen besondere Fähigkeiten nutzen: Der Biber samt Rettungsring ist ein ausgezeichneter Schwimmer, der Hase hat unglaubliche Sprungkraft, das Eichhörnchen erklimmt jede Wand und der Maulwurf gräbt sich durch weichen Grund und Boden. Ohne gezielten Einsatz der Tiertalente werdet Ihr kaum einen der über 60 Level lösen. js



Quo vadis, elefantus? Auf der Karte steuert Ihr die nächste Spielstufe an.



Der Biber ist ein aufgeweckter Bursche – zumindest manchmal



Huba Huba Hop: Kein Videospiel-Hase springt höher als dieser hier.

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Electronic Arts
Zirkus-Preis: 120 Mark
Testmuster: Electronic Arts

MEGA DRIVE 78%

Grafik: 74% Sound: 65%
Schwierigkeit: mittel
Besonderheiten: –

It's Birdie-Time!



Pull down: Die leichte und übersichtliche Benutzerführung in Aktion.

PGA Tour Golf 2

Electronic Arts scheinen langsam die frischen Spielideen auszugehen. Viele Neuerscheinungen rekrutieren sich aus Fortsetzungen ehemaliger Bestseller. Nachdem Eishockey- und Football-Fans von den fortsetzungsbesessenen EA-Entwicklern gehörig traktiert wurden, stehen mit **PGA Tour Golf 2** nun auch gestandenen Pixel-Golfer im Nachfolgerger. Die Änderungen gegenüber dem zwei Jahre alten Klassiker halten sich dabei in Grenzen.

Wieder bestreitet Ihr mit bis zu drei Mitspielern verschiedene Turniere, die Euch über ins-

gesamt sieben Golfkurse führen. Natürlich rekrutiert sich Eure Gegnerschar aus den gestandenen Männern der amerikanischen Edelgolfer-Gilde PGA. Auf dem jeweiligen Kurs angekommen, präsentiert sich der gepflegte Golfplatz in bekannter 3-D-Perspektive, ähnlich wie in *World Class Leaderboard*. Sämtliche spielentscheidende Daten, wie Windrichtung, aktueller Schläger, Distanz zum Loch und Bodenbeschaffenheit, werden eingeblendet. Geschlagen wird auf Knopfdruck, wobei Stärke und Spin mit weiteren "Klicks" eingestellt werden können.

Wie zu erwarten, präsentiert sich **PGA Tour Golf 2** mit typischem EA-Nachfolger-Syndrom: Der gelungene Golfklassiker wurde nur fein verändert. Der Statistiken wurde erheblich ausgebaut, zusätzlich neue Kurse, Sonderschläge und Turniere hinzugefügt. Am durchdachten Spielablauf hat man hingegen nichts geändert. Korrekte und einfache Steuerung, flotter Grafikaufbau und ein dichtes Golf-Ambiente locken den Spieler von einem Kurs zum anderen. Die wünschenswerten Änderungen in Sachen Präsentation fehlen



edoch unter den Tisch. Der Sound düdelt gelangweilt vor sich hin, die etwas farblose Grafik ist solide, aber nicht mehr zeitgemäß. So bleibt **PGA Tour Golf 2** ähnlich wie andere EA-Fortsetzungen, nur bedingt empfehlenswerter Gelegenheitsspieler, die schon den

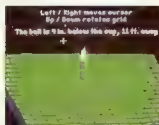
ersten Teil besitzen, müssen sich den Nachfolger nicht kaufen. Die wenigen Änderungen rechtfertigen die Neuanschaffung nicht. Absolute Fans und solche, die es werden wollen, dürfen den Ball jedoch beruhigt in die Flora drehen: Fürs Mega Drive gibt's zur Zeit kein besseres Golf.



Komfortabel: Auf Knopfdruck darf eine Übersichtskarte des gerade anliegenden Parcours aufgerufen werden.



Links sieht Ihr einen Auszug des ausführlichen Statistikteils, rechts das Oberflächen-Grid des Put-Terrains



Ein typischer EA-Nachfolger. Grafisch kaum besser als der Vorgänger, aber mit drei neuen Kursen.

Dank eines computertypischen Pull-Down-Menüs lassen sich während des Spiels die verschiedensten Optionen aktivieren. So wartet **PGA Tour Golf 2** mit einer Kursübersicht, allerlei Schlagvarianten, anderen Perspektiven und umfangreichen Statistiken auf. Spielstände werden bei Bedarf auf die Batterie gespeichert.

Genre: Sport
Hersteller: Electronic Arts
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Electronic Arts

MEGA DRIVE 86%

Grafik: 62% Sound: 37%
Schwierigkeit: einstellbar
Besonderheiten: Batterie, Vierspielermodus

Im Zeichen des Kinnhakens



Runter kommen sie alle – selbst Cassius Clay liegt mal am Boden

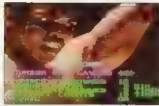
Muhammad Ali

Heavyweight Boxing

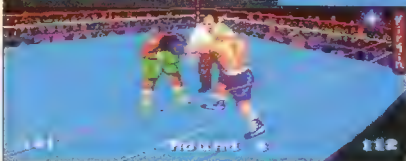
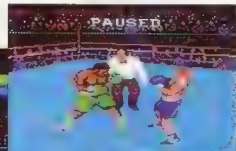
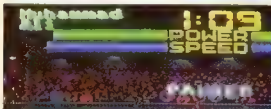
Starboxer Muhammad Ali gilt bis heute als erfolgreichster Faustschwinger der Geschichte. Mediengigant Virgin investierte in die Lizenz und gibt mit *Muhammad Ali Heavyweight Boxing* seinen Boxspielen stand. Hauptheld Cassius Clay, der sich nach seinem Bekenntnis zum Islam nur noch Muhammad Ali nannte, wurde durch leichtfüßigen Kampfstil und unerhört viele Erfolge zum Boxeridol schlechthin. Fans werden sich freuen, denn nun dürfen sie in die Haut des Schwergewichtlers steigen und allen ansturmenden Heraus-

forderern das Blaue vom Himmel boxen

Wahlweise wird allein oder gegen einen Kumpel angetreten. Steigt ihr solo in die Seile, warten zehn gemessene Kämpfe auf euch. Auf die ihr besiegen müßt, um Welt- und Ringmeistertitel zu werden. Vor dem Kampf entscheidet ihr Euch für die passende Rundenzahl oder die jeweilige Rundenlänge. Außerdem darf zwischen der schweren, weil



Da kracht die Kophaut! Bruno steckt ein.



Die tolle Box-Atmosphäre, von der Knut spricht, kommt in meinen Augen nicht 100-prozentig rüber. Dafür sind sowohl die krächzenden Digi-Samples, als auch die verschwommene Digi-Grafik minimal zu schlampig in Szene gesetzt. Wer natürlich gänzlich in den Kampf verhebt ist, wird dessen kleinen Patzer nur unterbewußt wahrnehmen. Ansonsten gefällt das Boxspiel – kein Wunder, wurde es doch von dem Programmerteam Park Place in Szene gesetzt



Sportfans kennen den Zusammenhang. Das famose EA Hockey stammt ebenfalls aus der Park-Place-Produktion. Diesen Spielerischen Geniestreich konnten sie mit *Muhammad Ali* allerdings nicht wiederholen. Gute Präsentation durchdachte Steuerung und wie

"Der-Bessere-gewinnt"-Touch (keine Zufalls-KOs) katalysieren den Titel zum "Besten Mega-Drive-Boxspiel" – unanboxbar thront *Muhammad Ali Heavyweight Boxing* allerdings nicht

Mit brachialer Gewalt ramme ich meinem Gegenüber die Faust in den Magen, woraufhin dieser leicht benommen nach hinten torkelt und mit einem dumpfen Aufstöhnen zu Boden geht. "Steh auf, Versager!" krächzt meine Stimme aus dem Lautsprecher, während mein zugeschwallener Gegner ausgezahlt wird – gewonnen! Solche Szenen stehen bei *Muhammad Ali Heavyweight Boxing* auf der Tagesordnung. Tolle Animationen der Boxer, krachende Digi-Sounds und die witzige Idee mit dem rotierenden Ring bringen Boxatmosphäre ohne Gleichen rüber. Man spürt



lormlich die hitzige schweißtreibende Atmosphäre. Neben der stimmungsvollen Präsentation kann auch die durchdachte Steuerung überzeugen. Doch selbst das größte Box-Idol ist nicht vor Schwachstellen gefeit. Zum einen bewegen sich die Boxer nur sehr schwerfällig. Selbst A's Benarbeit läßt zu wünschen übrig. Zum anderen wird der Kampf bei sporadisch auftretenden Perspektivänderungen zu unübersichtlich und chaotisch. Achtungfreudige Sportfans und Prügelliebhaber sollten unbedingt ihren Blick riskieren – für's Mega Drive gibt's zur Zeit nichts Besseres

komplexeren Simulations- und der einfachen Arcade-Steuerung gewählt werden. Im Ring angekommen, deckt ihr auf Knopfdruck oder schlagt auf

vielfältige Weise zu. Die Ringumgebung seht ihr dabei aus einer 3-D-Perspektive – bei Bedarf dreht sich der Ring um bis zu 360 Grad. Im oberen Bildschirm Drittel präsentiert sich die momentane Kraft und Agilität der Kontrahenten. Geht eines der beiden zur Neige, droht ein unausweichliches Knock-Out und die darauffolgende Auszählung. Nach jeder Runde und nach Ende des Kampfes wartet das Modul mit einer genauen Statistik auf. kn

Genre: Sport

Hersteller: Virgin

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Virgin

MEGA DRIVE 71%

Grafik: 68% Sound: 61%

Schwierigkeit: mittel

Besonderheiten: Paßwörter, Zweispielermodus

Ab in die Deckung: Die Linke von Bruno hat's in sich. Selbst Muhammad Ali versteckt sich respektvoll.

Hol Dir den POWER Ordner!



Das stärkste Stück von **POWER PLAY** ist da!!!! Der Ordner der steht – wie zementiert. Holt ihn Euch. Zum absoluten Knüllerpreis von 9,99 DM. Gleich Zuschlagen!!!

Telefonische Bestellung unter:
089/36 01 32 31

☒ **Ja**, ich will _____ Exemplare des Original Power Ordners zum Super-Sensationspreis von 9,99 DM (zzgl. Versandkosten) Ich bezahle nach Erhalt der Sendung

Name: Vorname

Strasse: Nr.

PLZ: Nr.

Bitte an: INTER 100, Postfach 100, D-80333 München 1. Nur in Deutschland. Nicht für den Export. Produktname ist eingetragenes Warenzeichen. © 1993 by Inter 100. Alle Rechte vorbehalten.

videospiele/tests

Der Bär ist los



Kap't'n Baloo und sein Freund Kit geraten spielerisch ins Abseits

Talespin

Mittlerweile haben die Videospieldentwickler fast alle Disney-Helden als Pixel-Sprites durch die Mangel gedreht. Nach *Anel* steht schließlich die Adaption des Comic-Stars Kap't'n Baloo an. Der Protagonist in *Talespin* geht allerdings nicht alleine auf Tour, sondern nimmt auf Wunsch seinen Freund Kit mit. Als Team durchqueren die Draufgänger zehn Spielstufen, die meist in alle Richtungen scrollen. Die Reise beginnt im Dschungel, führt durch ein paar europäische Länder, verschlägt Euch nach Indien sowie Ägypten und bietet einen Kurztrip in die Staaten. Zwischendurch müßt Ihr sogar an Bord eines Rosinenbombers Euren Mann stehen.

Wer einen Level verlassen will, sollte nicht nur auf seinen Energievorrat achten (das Übliche: schießen, springen, laufen, ausweichen), sondern eine bestimmte Anzahl von Kisten mit der Aufschrift

"Cargo" aufsammeln. Erst wenn diese Aufgabe gelöst wurde, leuchtet am Level-Ausgang das Schild "Open" auf. Extras tummeln sich relativ wenige in der Gegend, dafür werden Kisten gestapelt, Geheimgänge entdeckt und vereinzelt Labyrinth erforscht. Mit einem scharfen Blick auf das untere Bildschirmviertel lest Ihr alle wichtigen Daten zur aktuellen Lage ab. *mg*

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Sega

Zirka-Preis: 110 Mark

Testmuster: Sega

MS-DOS 49%

Grafik: 70% Sound: 47%

Schwierigkeit: einstellbar

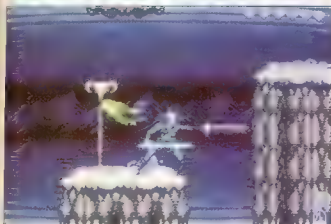
Besonderheiten: Zweispielermodus

Ob Kap't'n Baloo & Co angesichts ihrer miesen Videospieldkarrieren Minderwertigkeitsgefühle bekommen, wenn sie auf die Kollegen Mickey und Donald schielen? Sega hat sich schon mit *Anel* blamiert und *Talespin* tummelt sich in ähnlichen Wertungsregionen. Immerhin ist die Grafik größtenteils gut und ein Zwei-Spieler-Modus hebt die Motivation kurzfristig anson-



sten bietet dieses Modul langweilige Jump'n'Run-Kost auf dem Niveau von 1985. Endgegner ohne Witz, zusammengeschusterte Levels und lasche Musik reizen nicht gerade zu ausgiebigen Spielsessions. Für rund 100 Mark ist das lieblos programmierte *Talespin* drei Klassen zu teuer. Außerdem hat man die zehn (relativ kurzen) Spielstufen bald durchgezockt.

Der Tod steht ihm gut



Tot werden ist nicht schwer, tot sein dagegen sehr

Chakan

Das ewige Leben ist der große Traum der Menschheit. Einer hat's geschafft. Der mächtige Krieger *Chakan* besiegte einst die Dämonen des Todes in einem direkten Duell. Leider kann er sein ewiges Leben nicht genießen, denn seit seinem Sieg erleidet er unendliche Schmerzen und sieht aus wie ein vermoderter Affe mit glutroten Augen – so hat *Chakan* sich das nicht gedacht. Um dieser endlosen Qual ein Ende zu bereiten, muß *Chakan* alle Geschöpfe der Dunkelheit beseigen. Vier Welten, unterteilt in jeweils drei Spielstufen, durchwandert *Chakan* und verfügt mit seinen beiden Schwertern feindliche Kreaturen der Unterwelt. Neben weiteren Waffen findet *Chakan* praktische Zauberstoffe. Auf einem Auswahlbildschirm könnt ihr Euer Alchemie-Talent spielen lassen und so zum Beispiel Feinde verlangsamen, spezielle Schwerter herbeizaubern oder Euren Totenkopf-Energie-

baiken wieder auffüllen. Außerdem beherrscht *Chakan* einen Doppelsprung und kann sich blitzschnell über den Boden rollen. Auch wenn *Chakan* angeblich mit dem ewigen Leben "gesegnet" ist, überleben viele Feindkontakte solltet ihr vermeiden, sonst heißt's "Game Over" und *Chakan* tristet sein düsteres Dasein in den Tiefen des ROM-Moduls auf immer und ewig.

js

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Sega

Zirk-Preis: 100 Mark

Testmuster: Sega

MEGA DRIVE 48%

Grafik: 57% Sound: 62%

Schwierigkeit: schwer

Besonderheiten: -

Die morbide *Chakan*-Geschichte ist zwar eine willkommene Abwechslung zum ewigen "Rette-die-Prinzessin-oder-ein-niedliches-Tierchen"-Einerlei. *Chakan* ist sehr komplex und mit einem kräftigen Schuß typischer Action-Adventure-Elemente angereichert. Aber an-



scheinend waren die Sega-Leute mit der Programmierung einer dringenden nötigen Paßwortfunk-

tion überfordert. *Chakan* ist auch ansonsten nicht gerade ein Paradebeispiel sorgfältiger Programmierkunst: Der Krieger *Chakan* schleppt sich eher träge durch die Unterwelt und das Scrolling wird beizeiten von chronischem Schluckauf heimge-

sorgt die gewöhnungsbedürftige, aber interessante Musik für düstere Gräuatmosphäre

Belagern Sie Thren
Softwarehändler,
stürmen Sie den Laden,
und holen Sie sich...

CASTLES II SIEGE & CONQUEST



Computersoftware

Junker

Telefon 060 29/71 92

Artikel	AM	PC
1885	76,90	89,90
A.T.A.C.	—	99,90
A 320 Airbus	76,90	99,90
Abandoned Places	—	76,90
Addams Family	59,90	—
Amberstar	64,90	76,90
Aquatic Games	69,90	—
B.A.T. 2	82,90	94,90
Battle Isle	80,90	80,90
B.C. Kid	—	99,90
Beast III	64,90	—
Bug Bomber	64,90	89,90
Bunny Bricks	59,90	—
Cleaver	64,90	76,90
Captive Map Gen.	—	76,90
Cool World	59,90	—
Crapers	—	89,90
Crazy Cars 3	64,90	69,90
Course of Enchantia	76,90	76,90
Das Schwarze Auge	82,90	89,90
Discovery	64,90	76,90
Deja Dan	64,90	—
Dominion	64,90	76,90
Dragon Team	64,90	64,90
Dungeons Master	69,90	80,90
Dynablaster	69,90	76,90
Elvira 2 Adventure	64,90	76,90
Evolution	64,90	80,90
Epic	64,90	80,90
Eye of Beholder 2	82,90	94,90
Falcon Collection	44,90	—
Fighter Duel Pro	59,90	—
Future Wars	29,90	29,90
Q-Loc	54,90	—
Gemini	64,90	82,90
Goldania 2	64,90	76,90
Grand Prix F1	69,90	104,90
Hextonia	69,90	89,90
History Line	59,90	89,90
Humana	59,90	64,90
Incredible Machine	—	82,90
Indiana Jones 4 Adv.	69,90	99,90
Indiana Jones 4 Act.	69,90	89,90
Jedi Knight 2 Pack	99,90	99,90
Kaiser	—	89,90
Kings Quest 6	—	89,90
Laura Bow 2	—	89,90
Lethal Weapon	59,90	64,90
Links	82,90	94,90
Links 385 Pro	—	104,90
Links of the Rings	76,90	85,90
Lords of the Rings 2	—	85,90
Lure the Tempest	76,90	94,90
Mad TV	69,90	94,90
Magix Pockets	64,90	69,90
Mega Sports	64,90	69,90
Monkey Island 2	69,90	89,90
Pacific Island	69,90	76,90
Pakizier	76,90	89,90
Perfect General	82,90	99,90
Perthall Fantasies	64,90	—
Push-Over	64,90	69,90
Quest for Glory 3	—	82,90
Rampart	69,90	79,90
Reagent	79,90	—
Robocop III	64,90	64,90
Sim City Deluxe	69,90	99,90
Space Max	69,90	79,90
Spectral Forces	69,90	99,90
Stallion	—	84,90
Stone Age	64,90	64,90
Super Tetriz	54,90	64,90
SWOTL	69,90	99,90
SWOTL Zusatzje	—	49,90
Theatre of War	69,90	89,90
Ultima Underworld	—	89,90
Ultima Underworld 2	—	89,90
Utopia	69,90	89,90
Vroom Datalog	49,90	—
Wren	—	76,90

PC- und AMIGA-Spiele schon ab 19,90 DM

Berechnen Sie unsere nächste Anzeige in der Ausgabe Power Play 6/93

Losungen: DM 29,90

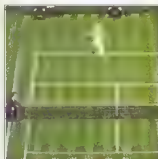
Konsolen und andere Systeme auf Anfrage!

Preisänderungen vorbehalten.

Versandkosten: NM 9,00, VK 4,00

Frei ab DM 100,-

Kilianstr. 9, 8752 Gunzenbach
Telefon 0 60 29/71 92



Grand Slam

Tennisfreunde, die sich irrtümlich ein Mega Drive gekauft haben, stehen nicht länger im Regen. Nach dem bislang nur Nintendo-Systeme und die PC-Engine mit Filzbahngeländen versorgt wurden, bricht Telenet den Bann und schickt *Grand Slam* offiziell auf den Court. Auf drei verschiedenen Bodenbelägen absolvieren Ihr Freundschaftsspiele, trainiert oder steigt in ein Turnier ein. Dabei dürft ihr natürlich im Einzel oder Doppel spielen – gegen einen Kumpel oder den Computer. Ihr sucht Euch einen der 24 Tennis-Cracks aus, deren Namen aus Lizenzgründen geändert wurden. Auf dem Court seht ihr das Spielgeschehen von einem höheren eigenen Zuschauerplatz hinter der Grundlinie. Bei Bedarf scrollt der Court ein wenig vertikal und horizontal. Auf Knopfdruck laßt Ihr zünftige Lobs los, schmettert eine Vorhand oder schneidet die Bälle rasant an. Nach gewonnenem Spiel wartet ein Paßwort. Mega-Drive-Fans waren dank der ungewöhnlichen Tennissituation bereits am Verzweifeln. Leider reißt *Grand Slam* Segen nur bedingt aus der Filzmaschine. Die Grafik erreicht nicht den 16-Bit-Standard, der Digi-Schiedsrichter leidet an Stimmbandzerrungen. Spielerisch überzeugt das Modul mit einer einfachen Steuerung, die jedoch um einiges durchdachter hätte ausfallen können. Für Tennisfans anschlussfähig, solange die Konkurrenz wegbleibt. Testmuster von Sega. **kon**



Genre: Sport

Hersteller: Telenet

Zirka-Preis: 110 Mark

MEGA DRIVE 84%

Grafik: 57% Sound: 30%

Schwierigkeit: mittel



Out of this World

Out of this World sorgt wieder für traute Zwistigkeit in unserer Redaktion. Derweil sich die eine Hälfte der Kollegen schreiend aus dem Staub macht, wenn *Out of this World* über den Bildschirm flimmert, starrt die andere gebannt auf das actiontägliche Geschehen auf dem Monitor. Unterm Strich bebt ein solider Action-Geschickliche Ismismus über die dank besserer Bedienung deutlich gelungener ist als das triste Computervorbild. **mh**

Genre: Action-Adventure

Hersteller: Delphine/U.S. Gold

Zirka-Preis: 120 Mark

MEGA DRIVE 88%

Grafik: 69% Sound: 71%

Schwierigkeit: schwer



Lethal Weapon

In der letzten *POWER PLAY* testeten wir die wenig unterhaltsamen Computerversionen, jetzt müssen die berühmten Chaos-Cops auf dem Super Nintendo fünf Missionen bestehen. Der Spielablauf gradlinig und die Musik klingt knackerig – dafür ist die Steuerung hakelig. *Lethal Weapon* verbreitelt hektische Langeweile. Wer actionreiche Hüpfspiele mag, landet auf dem Super Nintendo weit besseres. **js**

Genre: Action

Hersteller: Ocean

Zirka-Preis: 130 Mark

SUPER NES 45%

Grafik: 46% Sound: 58%

Schwierigkeit: schwer



NBA Allstar Challenge

Acclaim, einer der größten Lizenznehmer der Videospieldbranche, schnappte sich den begehrten Namen der amerikanischen Basketballliga NBA und sicherte sich somit sämtliche Team- und Spielernamen.

Gespielt wird One-on-One (zwei Korbkroketten treten gegeneinander an). Allen gegen den Computer oder gegen einen Kumpel schlagt Ihr Euch durch Trainingspiele oder eine zünftige One-on-One-Meisterschaft. In letzterer treibt Ihr im K.O.-System gegen sieben Basketballpros an. Als Bonus warten drei weitere Basketballarten an: Freiwurf- und Dreipunktwettbewerb, ist Geschick und Konzentration von Nöten. Basketballanfanke werden sich über das Horse-Shootout freuen, hier müssen nach bestem Wissen und Glauben spektakuläre Würfe nachgeschaltet werden.

Die nicht eben billige NBA-Lizenz an ein kleines Mann-gegen-Mann-Spiel zu verschenken, war kein Glücksgriff. In Zeiten rasanter Mannschaftsschlächten und heißer Korbzettel wirkt *NBA Allstar Challenge* höchst antiquiert. Die liebevolle Grafik und der nette Sound helfen auf Dauer nicht über rasch auf tretende Ermüdungserscheinungen hinweg. Lediglich Fans, die oft gegen einen Kumpel spielen, sollten das Modul in den Schacht wandern lassen. Testmuster von Acclaim. **kon**



Genre: Sport

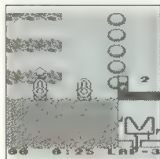
Hersteller: Ljn

Zirka-Preis: 130 Mark

SUPER NES 80%

Grafik: 65% Sound: 46%

Schwierigkeit: einstellbar



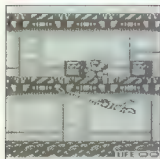
Wave Race

Allein gegen den Game Boy oder zusammen mit einem Kumpel über Link-Kabel müßt Ihr acht Rennen absolvieren. In jeder Runde gibt's eine Portion Turboenergie, die Ihr geschickt einsetzen dürft. Versierte "Piloten" können auf speziellen Stilmotoren den Sieg entgegen den netter Leuten fröhlicher Wasserspaß mit intelligenten Gegnern und viel fahrerischer Abwechslung und Motivation.

Genre: Rennspiele
Hersteller: Nintendo
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 88%

Grafik: 51% Sound: 57%
Schwierigkeit: mittel



Bionic Commando

16 Einrichtungen der fiesen Doraider müssen Ihr austrauern – Euer Werkzeug: Funf unterschiedlich starke Wunden und ein bionischer Arm. Mit diesem elastischen Anhängsel schwingt Ihr von Plattform zu Plattform und dabei, was das Zeug hält. Paßwörter dürft Ihr auch notieren. Bionic Commando überzeugt durch gute Story, dichte Grafik und fixe Steuerung.

Genre: Action
Hersteller: Capcom
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 70%

Grafik: 66% Sound: 60%
Schwierigkeit: mittel



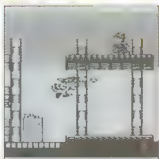
Star Hawk

In Star Hawk müßt Ihr mit einem kleinen Raumschiff die Welt des bösen Axlar-Imperiums durchfliegen. Allerdings eklektische Aliens-Mutanten zwischen Formationen um Euer Raumschiff und bildschirmfüllende Level-Endgegner sorgen für schweißtreibende Abwechslung bis zum erlösenden Paßwort. Star Hawk ist ein unterhaltsamer Extrawahl-Horizontalscroller, erreicht aber nicht die Klasse von Game-Boy-Nemesis-2 und Parodius.

Genre: Action
Hersteller: Accolade
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 84%

Grafik: 72% Sound: 62%
Schwierigkeit: mittel



Avenging Spirit

Als kleiner Geist könnt Ihr in diesem Action-Jump'n'Run von verschiedenen Personen Besitz ergreifen und deren Fähigkeiten (Sprungweite, Schußkraft) nutzen. Anfangs müßt Ihr in den großen, scrollenden Abschnitten nur den Ausgang finden, später handelt Ihr mit Schlüssel und durchlöcherter Labyrinth. Ein gestreutes Vergrüßen mit einer netten Story. Leider gibt's keine Paßwörter.

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Jaleco
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 67%

Grafik: 62% Sound: 62%
Schwierigkeit: mittel



GG Shinobi 2

Vor der Ara Soma war die Shinobi-Serie um die schlagkräftigen Ninjas das Software-Aushängeschild der Sega-Konsolen. Super Shinobi auf dem Mega Drive und das erste Game-Gear-Shinobi verzauberten den Videospielder mit schicker Grafik und packendem Spiel. Mit Shinobi 2 – The Silent Fury geht die portable Variante des Bildschirm Ninjas jetzt in die zweite Runde – Mega-Drive-Besitzer müssen noch auf den zweiten Auftritt warten.

Über fünf scrollende, umfangreiche Level erstreckt sich die Shinobi Welt. In den ersten vier könnt Ihr in beliebiger Reihenfolge nach Euren verschollenen Ninja-Kumpeln und Kristallen suchen. Wenn das Ninja-Quintett komplett ist, habt Ihr freie Auswahl. Der eine Ninja ist ein talentierter Schwertkämpfer, der andere bombardiert die Gegner und ein weiterer schwingt sich über Schuchten. Nutzt diese Spezialitäten und erforscht die Level ein weites Mal. Neue Abschnitte und Bonuspunkte winken. Praktische Paßwörter erleichtern den Wiedereinstieg nach einem Batteriewechsel. Wer den ersten Shinobi mochte, wird Teil 2 lieben. Level-Anwahl, Paßwörter, verschiedene Talente und abwechslungsreiche Level schrauben den Motivationspegel in die Höhe. Zudem gibt sich The Silent Fury grafisch brillant und technisch einwandfrei. Wenn Euer Game Gear hat und sich dieses Modul nicht kauft, ist selber Schuld.



Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Sega
Zirka-Preis: 80 Mark

GAME GEAR 84%

Grafik: 82% Sound: 70%
Schwierigkeit: mittel



Defenders of Oasis

Als waschechter Prinz des Königreiches Shanagar verbringt Ihr Eure Tage mit allen angenehmen königlichen Daseien. Wein, Weib und Gesang waren Eure einzigen Interessen und Alka-Setzer-Tabletten und Eisbeute waren Eure einzigen wahren Freunde. Doch als Ihr Euch eines Mittags benommen aus dem Belt wälzt, wird Euch die weniger frohe Botschaft überbracht, daß Ihr nun Euer Reich vor den angrenden Horden des bössartigen Zahark the Snake King aus Elfaat zu schützen habt. Daß Ihr dabei auf die Prinzessin von Maahwood trifft, ist mehr als ein Wink des Schicksals. In einer Kavaliereperspektive strolcht Ihr also durch die Lande. Herumliegende Gegenstände werden lächerlich eingesammelt und bei einem Händler gegen blanke Dinar eingetauscht. Trefft Ihr auf herumirrende Charaktere, seid Ihr zu einem kleinen Plauderstündchen willkommen. Der größte Teil der Bewohner von Shanagar ist sehr gesprächig, einigen wirkkräftigen Kollegen muß man Neugierde des Königreiches allerdings aus der Nase ziehen. Beim Durchstöbern Eures riesengroßen Königreiches trifft Ihr auf vier weitere Rollenspielerkollegen, die sich Eurer Party anschließen. Seid Ihr komplett, zieht Ihr in Richtung Seilfall. Um dem finsternen Zaifalt das Licht auszukunnen.

Auf dem Weg gibt es simple Rätsel zu lösen, schräge Monster umzuhaufen und nebenbei, mit der Prinzessin von Maahwood zu lachen.

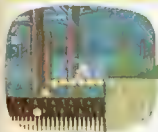
Das Kampfsystem funktioniert via Auswahlverfahren. Mit schlagkräftigen Waffen wird der Hitpoint-Abzug beträchtlich gesteigert. Spielstände können gespeichert und vor kniffligen Stellen kopiert werden.

Defenders of Oasis ist ein wahres Labäl für das nicht gerade mit Rollenspielen gesegnete Sega Game Gear und ein heißer Tip für alle Freunde dieses Genres.

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Sega
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME GEAR 89%

Grafik: 73% Sound: 44%
Schwierigkeit: mittel



Screen: Sega Mega Drive



Screen: Sega Mega Drive

Die Tiny Toons für Die da... Die da... Die da... und für Die da!!

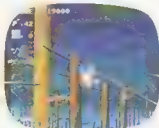
Für die vier meistgekauften Spielsysteme - Game Boy, NES, Super NES und Sega Mega Drive - gibts jetzt die fantastischen Vier von KONAMI.

Witziger, intelligenter Videospielspaß mit Buster Bunny, Plucky Duck, Hamton und vielen mehr. Super-Grafik in allen Levels. Videoqualität!!

Der Sound? Echte Ohrwurmklasser Tiny Toon Adventures. Die neue Dimension für die 16-Bit-Spielekonsolen. Möhrenstark.

Das schreiben Experten POWER PLAY 3/93: "Super: Technische Perfektion ist bei Konami Produkten fast Standard, aber Tiny Toon Adventures hebt die Maßstäbe noch in die Höhe".

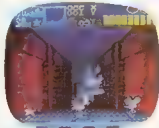
VIDEO GAMES 3/93: "Unglaublich, was die Programmierer alles in das Spiel gepackt haben. Tiny Toon Adventures ist ein Bombardement an Spielwitz, bei dem ein Gag den nächsten jagt. Wer es was nicht mag, ist selbst schuld".



Screen: Sega Mega Drive



Beide Screens: Super Nintendo Entertainment System



KONAMI Videospiele Adventure Action Intelligenz gibt's für Nintendo und Sega Prospektie beim Handel oder direkt bei KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt/M 50, Telefon 0 69/950812 0, Telefax 0 69/950812 77

TINY TOON ADVENTURES ist eine kleine, lustige, aber intelligente Abenteuergeschichte, die von Warner Entertainment Company LP © 1993 Nintendo® SNES™ GAME BOY™ Super Nintendo™ Sega Mega Drive™ sind eingetragene Marken. KONAMI® ist ein registriertes Warenzeichen von Konami. Ch. Ltd. Sega und Sega Mega Drive sind eingetragene Warenzeichen von Sega. Konami ist ein eingetragenes Warenzeichen von Konami.

KONAMI
Superstarker Videospielspaß

LASER DISC

Die CES in Las Vegas brachte die Wahrheit ans Laser-Licht: Wenn in der nächsten Zeit innovative Neuerungen im Computer- und Videospielsektor zu erwarten sind, dann Hand in Hand mit der Compact Disc.

Der allgemeine Trend der Spiele geht zur Simulation künstlicher Umgebungen, verpackt mit Bildern und Geräuschen in Fernsehqualität. Fachleute nennen diese Art der Computerdarstellung künstliche Realität oder Virtual Reality. Augenscheinlich kommen die Spieleentwickler der Sache allmählich näher. Dabei spielt die Compact Disc als Datenträger eine ganz eigene Rolle. Schließlich braucht niemand die 640 MByte einer CD für mühsam programmierten Code, sondern als fettes Bild- und Tonfile. Demnach sind die CD-Spiele von heute die Vorabläufer der Virtual-Reality-Spiele der Zukunft.

Computer-CDs

Im PC-Sektor haben sich die meisten Spieleproduzenten inzwischen angewöhnt, ihre Spiele erst als Diskettenversion zu veröffentlichen und dann

eine erweiterte CD-ROM-Version nachzuschreiben. Spezialisten der kompakten Nachbesserung sind die amerikanischen Adventure-Schmieden Lucasfilm Games, Sierra und neuerdings Westwood. Unter die schönsten Spiele dieser Kategorie fiel der erste Teil des Wüstenepos *Dune*. Die Streiterei um das Zauberwasser Spice wurde nachträglich mit fantastisch digitalisierten Filmsequenzen aufgestockt. Der Adventure-Bonbon *Space Quest 4* wurde Sierras Multimedia-Sonderkommando übergeben. Heraus kam ein Roger Wilco, der mit Sound und Sprache von der Scheibe aufwartet. Nach den CD-Hits *Loom* und *Monkey Islands* hofften viele Fans auf eine weitere Adventure-Umsetzung von Lucasfilm Games. Tatsächlich geht Indiana Jones noch einmal auf Pirsch, die Musik wurde dazu komplett in einem Tonstudio abgemischt. Obwohl sich das Spieldesign bei diesen Comeback-CDs kaum verändert, ist das Spielerlebnis durch die CD-Erweiterungen fantastisch.

Noch etwas seltener – aber stark im Kommen ist die zweite wichtigere Kategorie, die sogenannten "CD-ROM-only"-Spiele. Der Vorteil dieser Spiele ist, daß die Spieldesigner gleich mit dem ruhigen Gewissen ans Werk gehen, satte 640 MByte Speicher auf der hohen Kante zu haben. Grafikzaubereien und Konzertorgien können vom Projektstart an geplant werden. Als echte CD-ROM-Applikationen stachen Virgins *The 7th Guest* und Drew Pictures *Iron Helix* besonders ins Auge. Ebenfalls nur auf CD wird ein interaktives Spiel von Lucasfilm Games erscheinen: *Rebel Assault* lehnt sich an Mega-CD-Spiele an. In einer Star Wars angehauchten Story steuert ihr einen Raumer durch verschiedene Sektionen eines Planeten, Feindberührung eingeschlossen. Die 3-D-Umgebung wird dabei nicht simultan berechnet, sondern als Film von der CD geholt. *Rebel Assault* wird allerdings noch einige Zeit auf sich warten lassen: Geplant ist der CD-Film für Anfang 1994.

Die große Vielfalt: Sony/Imageware hat das Mega-CD zum Lieblingskind ausserkoren.



Kanalarbeiter: Sewer Sharks düst in der Unterwelt.



Monkey Islands wird das Mega-CD schmücken.

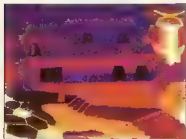


Das Mega-CD hatte auf der CES seinen großen Auftritt



CES: Im PC-Sektor gesehen

Hersteller	Genre	Titel
Interplay	Adventure	Star Trek
	Strategie	Sim City
Lucasfilm Games	Action	Rebel Assault
	Adventure	Indiana Jones 4
Sierra	Adventure	Maniac Mansion 2
	Adventure	Space Quest 4
Virgin	Adventure	Willy Beamish
	Adventure	The 7th Guest
Westwood	Adventure	Dune
	Adventure	Dune 2
	Adventure	Legend of Kyrandia



Oben: Die Stimme des Indiana CD Jones wird von Harrison Ford's Bruder gesprochen. Unten: *Dune* wurde mit original Filmaufnahmen gestreckt.

CES: Im Konsolenlager gesehen

Hersteller	Genre	Titel
American Laser Games	Interaktiver Film	Mad Dog McCree
	Interaktiver Film	Space Pirates
	Interaktiver Film	Who Shot Jonny Rock?
	Interaktiver Film	Gallagher's Shooting Gallery
JVC	Adventure	Monkey Islands
	Adventure	Monkey Islands 2
	Adventure	Heimdal
	Rollenspiel	Dungeon Master 2
Sierra	Adventure	Kings Quest 5
	Adventure	Mother Goose
	Adventure	Space Quest 4
	Adventure	Willy Beamish
Sony	Action	Stellar 7
	Action	Dracula
Virgin	Action	Hook
	Action	Out of this World

sauber digitalisierter Bildqualität und haben den Anspruch eines interaktiven Filmes. Vorreiter im Mega-CD-Bereich ist der Gigantenverbund Sony\Imagesoft. Passend zum rund erneuerten Blutsaugerfilm "Dracula" bringt Sony die Compact Disc mit digitalisierten Filmausschnitten. Der Knaller am Sony-Stand war *Sewer Shark*. Per Raumschiff habt Ihr Weltallnassereien zu einem Außenposten zu bringen. Während des Fluges müßt Ihr das Raumschiff gegen hungrige Nager verteidigen. Der 3-D-Film stößt an die Hardwaregrenzen des Mega-CD.

Enttäuschten die Computerversionen des Spielberg-Traums "Hook", darf man auf die CD-Umsetzung von Sony noch einmal gespannt sein. Letzte Entdeckung am Sony-Stand war die MTV-Ultimative: *Krs Kross - Make Your Video*. Mit dem Joypad verschiedene Musik-

und Filmszenen zu einem eigenen Video zusammenzuschneiden, machte nicht nur mordsmäßigen Spaß, sondern sah auch gut aus.

Das langerwartete Nintendo-CD-ROM-Laufwerk läßt weiterhin auf sich warten. Allerdings wurden

einige Informationen preisgegeben: In der Nintendo-Plattform wird ein 32-Bit-Prozessor tackern und das CD-Laufwerk wird den XA-Standard (Extended Architectur, ein erweiterter CD-ROM-Standard) beherrschen. Voraussichtlicher Erscheinungstermin für das CD-ROM ist 1994.

Wenn Bilder sprechen können: Der Lord verwickelt uns ein Geschichten.



7th Guest liefert den Stoff aus dem Alpträume sind: Untote kreischen, Geister gestikulieren und Fabelwesen meucheln.

Bahnen durch Presse, Funk und Fernsehen. Mit dem Ziel, die künstliche Welt mit Multimedia zu vernubbeln, setzte Multigigant Virgin das Programmiererteam *Trilobyte* an ein ehrgeiziges Projekt: *The 7th Guest*. Wir berichteten zwar schon einmal über das Horror-Krimi-Adventure, aber mittlerweile haben die Designer einen Zahn zugelegt und uns die neueste Version zugesandt. Grund genug, uns das Multimedia-Spektakel genauer anzuschauen. Immerhin

schlummern in der voluminösen Packung nicht nur eine, sondern gleich zwei vollgepackte CDs.

An der Story hat sich kaum etwas geändert. Ihr seid mit einer Handvoll Gespenster in einem gemütlich-schaumigen Spukhaus eingesperrt und müßt ein paar Puzzles lösen, um heil aus dem Haus zu kommen. In einem fast 10 Minuten langen Vorspann wird der künftige Geisterjäger mit der Vorgeschichte des Hauses und dessen verschrobenem

Guest zum zweiten

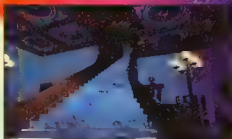
The 7th Guest

In Computerkreisen kursiert schon seit längerem das Schlagwort *Virtual Reality*. Mit Sensorhandschuh und Spezialhelm bewaffnet stapfen schon heute begeisterte Kids durch eine 3-D-(Schein-)Welt. Hand in Hand mit *Virtual Reality*, zieht Multimedia seine

Seit dem Erscheinen des Mega-CD in Amerika vergeht kaum eine Woche, in der kein neues Spiel für die CD-Plattform des Mega Drives erschienen ist. In der Sega-Ecke auf der CES drehte sich so gut wie alles um die neuen Mega-CD-Spiele. Vier Titel des Automatenherstellers American Laser Games wurden auf das Mega-CD-ROM umgesetzt: *Mad Dog McCree*, *Space Pirates*, *Who Shot Jonny Rock?* und *Gallagher's Shooting Gallery*. Alle vier Spiele glänzen in

LASER

Multimedia meets Virtual Reality:
The 7th Guest
verquirlt Film,
Spiel und
Wirklichkeit.

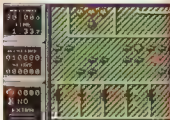


Besitzer vertraut gemacht. Digitalisierte Filmsequenzen werden mit Schauer Musik und gasklarer Sprachausgabe unterlegt. Im Haus angekommen, könnt Ihr Euch via Mausclick auf (leider) vorgegebenen Bahnen bewegen. Frei herumlaufen ist in der 3-D-Umgebung nicht erlaubt. Trotzdem zeigt Trilobyte dank ausgefeilter Grafik schon jetzt, was uns in ein paar Jahren erwartet. Solch detaillierte 3-D-Pracht, immerhin wird die SVGA-Auflösung von 640x480 Punkten in 265 Farben benutzt, ist für den Computerspieler ungewohnt. Beim stauenden Blick fällt es auch gar nicht auf, daß man aus Geschwindigkeitsgründen kein Vollbild zu sehen bekommt, sondern die Spielumgebung im Letterbox-Format präsentiert wird. Dies ist

gramms enorm. Ein extra eingebautes Testprogramm untersucht die eigene Hardware auf die nötige Tauglichkeit. So ist beispielsweise ein CD-ROM mit einer Transferrate von mindestens 140 KByte pro Sekunde notwendig, um *The 7th Guest* vernünftig spielen zu können. Als Optimum gibt Trilobyte ein CD-ROM mit einer Transferrate von 300 KByte pro Sekunde an. Das Matsushita-CD-Rom, welches mit der Soundblaster Pro mitgeliefert wird, ist zwar nicht das schnellste, reicht aber aus. Optimal ist das neue Toshiba-Laufwerk, welches jedoch gute 1000 Mark kostet und SCSI-Standard voraussetzt. Auch die Grafikkarte sollte neuesten Standards entsprechen. Unter 1 MByte RAM auf der Karte schleppt sich die Bilderluft

selbst in der anwählbaren Magerstufe von 320x200 Punkten nur noch ruckelnd über den Monitor. Schlechte Nachrichten auch für die glücklichen Besitzer einer S3-Beschleuniger-Karte. Diese Grafikkarten mögen zwar unter Windows für ordentlichen Geschwindigkeitszuwachs sorgen – das *7th-Guest*-Testprogramm bescheinigt der Karte jedoch unzureichende Grafikpower: Zu langsam, so das Urteil des allwissenden *7th-Guest*-Diagnose-Orakels. Daß zusätzlich ein Haufen RAM-Speicher und ein 486er zur Verfügung steht, ist schon fast selbstverständlich. Grafik-Freunde mit einem 386er PC unter dem Schreibtisch

sich mit einer Auflösung von 320x200 Punkten begnügen
mh



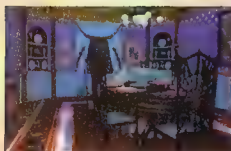
Rock'n Roll ist das beste Spiel auf der CD

unerreichten Klassikern wie *Rock'n Roll*, *M.U.D.S.* und *Grand Monster Slam*, fristen jedoch auch zahlreiche Gurken ihr Leben auf der Compact Disc. Dabei verzichten fast alle Spiele dank ihres fortgeschrittenen Alters auf eine konsequente Ausnutzung der technischen Vorteile heutiger PCs. So ist EGA-Grafik bereits das höchste der Gefühle – Musik gibt's nur über AdLib oder den internen Speaker. XT-Besitzer dürfen sich über diese Spielesammlung freuen, nur gibt es kaum CD-ROM-Fans mit 8-MHz-Maschinen unter dem Schreibtisch. Ganzlich reizlos ist aber auch *Top Shots on CD* nicht! Es ist einfach ein witziges Gefühl, EGA-Spiele von CD zu spielen. Trotzdem sollten nur fanatische Nostalgiker zugreifen – die wenigen Klassiker rechtfertigen den Kauf kaum.
kn

Masse statt Klasse

Top Shots on CD Vol. 1

Nachdem Softgold bereits letztes Jahr die Compilation *5th Anniversary*, bestehend aus allerlei älteren Rainbow-Arts-Titeln, veröffentlichte, kommen CD-ROM-Besitzer nun auch in den Genuß der Oldies und begeben sich auf eine Reise durch die Geschichte der deutschen Softwarefirma Rainbow Arts mit all ihren Höhen und Tiefen. Auf der Shuffleware-Scheibe befinden sich ganze 15 Spiele aus den letzten 5 Jahren. Neben

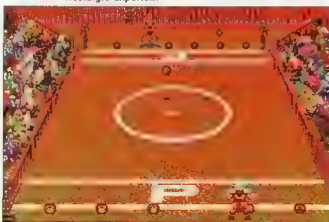


Die Suppe des Grauens wartet: Wenn das die Knorr-Familie wüßte.

EGA – das höchste der Gefühle im Zeitalter der Multimedia-CD?
Grand Monster Slam für Nostalgie-Experten.

nicht unbedingt negativ, denn durch das Breitwand-Kino-Feeling wird der Filmcharakter des Programms deutlich unterstrichen. Hinzu kommt, daß es in jedem der geplanten 20 bis 30 Räume mindestens eine Filmsequenz zu sehen gibt. Echte Schauspieler haben das Horror-Drama vorgespielt. Dann wurde das Zelluloidvergnügen eingescannt und digitalisiert auf die CDs gebannt.

Der Fülle an Daten entsprechend, ist natürlich auch der Hardwarebedarf des Pro-



Genre: Compilation
Hersteller: Softgold
Zirkus-Preis: 110 Mark
Testmuster: Softgold

MS-DOS 42%

Grafik: – **Sound:** –

Schwierigkeit: –

Minimal: XT mit 8 MHz, CD-ROM, EGA

Unterstützt: Adlib, Maus

Bereits erschienen: –

STRIKE COMMANDER



Gezeigt werden PC-Einstellungen. Die Bildschirmfotos

Strike Commander ist da - und wie. Chris Roberts, der Autor und Designer dieses Aktionsflugsimulators, hat die Realität des Fliegens auf eine neue Stufe gebracht, die nicht weniger bedeutet als Kino. Strike Commander ist der nächste Schritt in der Entwicklung des interaktiven Films.

In dieser fesselnden Geschichte von weltweiter Machtpolitik haben Sie das Kommando von Sterns Wildcats. Einem Eliteschwadron von Berufssoldaten, die sich in einer

immer mehr zerfallenden, der Bestechung und Täuschung verschriebenen Welt geradlinig und ehrlichem Fliegen gewidmet haben. Wie nie zuvor werden Sie die Härte des Luftkampfes erfahren. Chris Roberts' revolutionäres Real-Space-System zeigt eindrucksvoll, wie sich die Details am Boden entwickeln, während Sie auf sie zustürmen. Strike Commander ist jedem anderen PC-Flugsimulator um einiges voraus.

Schlagen Sie jetzt zu!

Strike Commander ist ein Warenzeichen von ORIGIN Systems, Inc. Wie create worlds ist ein eingetragenes Warenzeichen von ORIGIN Systems, Inc. Electronic Arts ist ein eingetragenes Warenzeichen von Electronic Arts. Copyright © 1991 ORIGIN Systems, Inc.

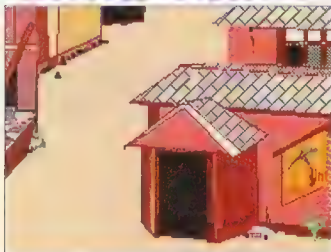


Vertrieb in Europa: Electronic Arts,
Deutsche Vertretung: Selling Points GmbH,
Alliance Division, Verlerstr. 1, 4830 Gutersloh

ORIGIN

We create worlds.

Compact daneben



Eines der grandios üben *Golden-Immortal*-Bilder: Selbst ein 10-jähriger würde schöner Hauschen malen.

Golden Immortal

Anfänger haben's schwer. Whitestar Mageware ist eine kleine CD-Softwarefirma, irrendwo in der Nähe von Santa Fe. Nach zwei "compacten" Reiseführern bringen sie ihr erstes CD-Spiel in die Softwareläden. *Golden Immortal*, nicht zu verwechseln mit EA's Klassiker, ist es auf den ersten Blick anzusehen, daß grobschlächtige Dilettanten am Werk waren, die scheinbar vor fünf Jahren das letzte Computerspiel gesehen haben.

In *Golden Immortal* stecken vier Adventures – jedes im eigenen Spiel- und Grafikdesign. Zum einen kämpft Ihr Euch Schritt für Schritt durch eine Kathedrale, zum anderen durch ein Städtchen, durch den düsteren Dschungel und durch eine erotische Halluzination. Via Maus-klick bewegt Ihr Euch durch die Bilderreihen oder sammelt Objekte auf Dank einer abgedroschenen Story, schrecklich gezeichneten und schlimm digitalisierter Grafik und der frechen Steuerung, kommt zu keinem Zeitpunkt auch nur ein

Hauch Spielspaß auf. Die kaum zu erkennenden Rätsel sind vollkommen unlogisch, die angeblich "überagende" CD-Musik quillt nur sporadisch aus den Lautsprechern und ist zudem von übelster Qualität. *Golden Immortal* ist ein Paradebeispiel für verschwundenen CD-Rohstoff und kostet zudem unverschämte 130 Mark. Finger weg von diesem unsterblich schlechtem Machwerk auf CD.

Zurück in die Zukunft



Genre: Adventure	
Hersteller: Whitestar Mageware	
Zirka-Preis: 130 Mark	
Testmuster: Software Import Perathoner	
MS-DOS	13%
Grafik 12%	Sound 29%
Schwierigkeit: mittel	
Minimal 286er, VGA	
Unterstützt: –	
Relevant für: –	

Roger, ein Objekt betrachtet, bekommt Ihr die Beschreibung "vorgelesen" und bei Dialogen mit den zahlreichen Charakteren wird's zum Hörspiel: Die sadistischen Latex Babes kreischen lippensynchron, Aliens kaudenwelschen in ihrer unverständlichen Heimsprache und der Monolith Burger-Fillalleiter grunzt. Ansonsten hat sich nichts geändert, selbst die Grafik, die Soundeffekte und die Musik

blieben gleich – sind aber auch kaum verbesserungswürdig: *Space Quest 4* wurde von der Power Play zum



Typisch CD-Umsatzung: Sprachausgabe und sonst nichts neues.

Space Quest 4

Parallel zum brandneuen *Space Quest 5* hat Sierra den fast zwei Jahre alten Vorgänger *Roger Wilco and the Time Rippers* auf eine silberne CD gepreßt. Die Computerkomödie um den verkannten Helden Roger Wilco ist bei Spielern umstritten: "Wenig Rätsel, wirre Story und störende Geschicklichkeitspassagen" sagen die einen, "Geniale Grafik, toller Sound und superwitzig" die anderen. Recht haben beide. *Space Quest 4* wird von talentierten Tüftlern an einem Tag gelöst und "Astro Chikken" und die anderen Action-Übungen sind wahrlich nicht das Gelbe vom Ei. Trotzdem ist Rogers Zeitsprungausflug ein fast schon genial-legendäres Softwareerlebnis. Die CD-ROM-Fassung maximiert das Bildschirmvergnügen: Alle Texte des Spiels werden in schönstem Englisch gesprochen. Wenn Ihr, alias

Spiel mit der schnuckligsten Grafik und dem besten Sound des Jahres 1991 gekürt. Roger Wilco-Fans und solchen, die es werden wollen, lege ich diesen Silberling hiermit wärmstens ans Herz. js

Genre: Adventure	
Hersteller: Sierra	
Zirka-Preis: 140 Mark	
Testmuster: Sierra	

MS-DOS	77%
Grafik 89%	Sound 86%
Schwierigkeit: leicht	
Minimal 286er, 640 KByte, VGA	
Unterstützt: Maus, Adlib, Soundblaster, Roland	
Bereits erschienen: MS-DOS, Mac, Amiga	

AMIGA-FANS AUFGEPASST! MIT DIESEN BÜCHERN KOMMT IHR DURCH JEDES SPIEL!

Ihr braucht:

brandneue Spiele

für den Amiga?

Tips & Tricks für die bekanntesten Amiga-Spiele? Eine witzig-

modierte Einführung in Euren

Amiga? Dann braucht Ihr: die Amiga-

Bücher von Markt & Technik! Hier

steht alles drin, was einen Amiga-Fan

glücklich macht - Seite für Seite - Byte für Byte!



Bernhard Schmidt
Amiga-Spielesammlung Band 1

Amiga-Spiele im ner Pack für den Amiga
Spiele-Spezial-Ausdruckscheit greifen an
♦ PowerPuzzle - Abenteuer für Taster
♦ MagicPuzzle - Abenteuer für Taster
♦ Rough Castle - Jump & Run für Hirschnadel

♦ Rough Castle - Jump & Run für Hirschnadel

♦ Moveit - Kästchen rangelieren

♦ Magic Cube - Der legendäre Zauberwürfel

♦ Magic Cube - Der legendäre Zauberwürfel

♦ Drainsform - Masi mind stand Pate
1992, 66 Seiten, inkl. 2 Disketten
ISBN 3 87 791 225 7 DM 39,-

Bernhard Schmidt
Amiga-Spiele '93

Die bekanntesten und aktuellsten Amiga
Spiele im Überblick
Sie werden nach
einem einheitlichen
Schema beschrieben
Spiel-Idee und Story
Bedienung des Spiels
sehr nützliche
englische Hand-
written Installation, Speicher

bedürftige Tips and Tricks, Levelcodes, Cheats und
Karten. Auch die neuesten Amiga CD32-Spiele
stehen im Buch
ca. 130 Seiten
ISBN 3 87 791 381 4 ca. DM 39,-



bedürftige Tips and Tricks, Levelcodes, Cheats und
Karten. Auch die neuesten Amiga CD32-Spiele
stehen im Buch
ca. 130 Seiten
ISBN 3 87 791 381 4 ca. DM 39,-



Bernhard Schmidt
Amiga-Spiele '92

Die bekanntesten und aktuellsten
Amiga-Spiele im Überblick
Sie werden nach einem einheitlichen
Schema beschrieben
Spiel-Idee und Story
Bedienung des Spiels
sehr nützliche
englische Handwritten Installation, Speicher

bedürftige Tips and Tricks, Levelcodes, Cheats und
Karten. Auch die neuesten Amiga CD32-Spiele
stehen im Buch
ca. 130 Seiten
ISBN 3 87 791 287 7 DM 39,-

bedürftige Tips and Tricks, Levelcodes, Cheats und
Karten. Auch die neuesten Amiga CD32-Spiele
stehen im Buch
ca. 130 Seiten
ISBN 3 87 791 287 7 DM 39,-

bedürftige Tips and Tricks, Levelcodes, Cheats und
Karten. Auch die neuesten Amiga CD32-Spiele
stehen im Buch
ca. 130 Seiten
ISBN 3 87 791 287 7 DM 39,-

bedürftige Tips and Tricks, Levelcodes, Cheats und
Karten. Auch die neuesten Amiga CD32-Spiele
stehen im Buch
ca. 130 Seiten
ISBN 3 87 791 287 7 DM 39,-

bedürftige Tips and Tricks, Levelcodes, Cheats und
Karten. Auch die neuesten Amiga CD32-Spiele
stehen im Buch
ca. 130 Seiten
ISBN 3 87 791 287 7 DM 39,-

bedürftige Tips and Tricks, Levelcodes, Cheats und
Karten. Auch die neuesten Amiga CD32-Spiele
stehen im Buch
ca. 130 Seiten
ISBN 3 87 791 287 7 DM 39,-

bedürftige Tips and Tricks, Levelcodes, Cheats und
Karten. Auch die neuesten Amiga CD32-Spiele
stehen im Buch
ca. 130 Seiten
ISBN 3 87 791 287 7 DM 39,-

bedürftige Tips and Tricks, Levelcodes, Cheats und
Karten. Auch die neuesten Amiga CD32-Spiele
stehen im Buch
ca. 130 Seiten
ISBN 3 87 791 287 7 DM 39,-

bedürftige Tips and Tricks, Levelcodes, Cheats und
Karten. Auch die neuesten Amiga CD32-Spiele
stehen im Buch
ca. 130 Seiten
ISBN 3 87 791 287 7 DM 39,-

bedürftige Tips and Tricks, Levelcodes, Cheats und
Karten. Auch die neuesten Amiga CD32-Spiele
stehen im Buch
ca. 130 Seiten
ISBN 3 87 791 287 7 DM 39,-

bedürftige Tips and Tricks, Levelcodes, Cheats und
Karten. Auch die neuesten Amiga CD32-Spiele
stehen im Buch
ca. 130 Seiten
ISBN 3 87 791 287 7 DM 39,-

bedürftige Tips and Tricks, Levelcodes, Cheats und
Karten. Auch die neuesten Amiga CD32-Spiele
stehen im Buch
ca. 130 Seiten
ISBN 3 87 791 287 7 DM 39,-

bedürftige Tips and Tricks, Levelcodes, Cheats und
Karten. Auch die neuesten Amiga CD32-Spiele
stehen im Buch
ca. 130 Seiten
ISBN 3 87 791 287 7 DM 39,-

bedürftige Tips and Tricks, Levelcodes, Cheats und
Karten. Auch die neuesten Amiga CD32-Spiele
stehen im Buch
ca. 130 Seiten
ISBN 3 87 791 287 7 DM 39,-

bedürftige Tips and Tricks, Levelcodes, Cheats und
Karten. Auch die neuesten Amiga CD32-Spiele
stehen im Buch
ca. 130 Seiten
ISBN 3 87 791 287 7 DM 39,-

bedürftige Tips and Tricks, Levelcodes, Cheats und
Karten. Auch die neuesten Amiga CD32-Spiele
stehen im Buch
ca. 130 Seiten
ISBN 3 87 791 287 7 DM 39,-

bedürftige Tips and Tricks, Levelcodes, Cheats und
Karten. Auch die neuesten Amiga CD32-Spiele
stehen im Buch
ca. 130 Seiten
ISBN 3 87 791 287 7 DM 39,-

bedürftige Tips and Tricks, Levelcodes, Cheats und
Karten. Auch die neuesten Amiga CD32-Spiele
stehen im Buch
ca. 130 Seiten
ISBN 3 87 791 287 7 DM 39,-

bedürftige Tips and Tricks, Levelcodes, Cheats und
Karten. Auch die neuesten Amiga CD32-Spiele
stehen im Buch
ca. 130 Seiten
ISBN 3 87 791 287 7 DM 39,-

bedürftige Tips and Tricks, Levelcodes, Cheats und
Karten. Auch die neuesten Amiga CD32-Spiele
stehen im Buch
ca. 130 Seiten
ISBN 3 87 791 287 7 DM 39,-

bedürftige Tips and Tricks, Levelcodes, Cheats und
Karten. Auch die neuesten Amiga CD32-Spiele
stehen im Buch
ca. 130 Seiten
ISBN 3 87 791 287 7 DM 39,-

bedürftige Tips and Tricks, Levelcodes, Cheats und
Karten. Auch die neuesten Amiga CD32-Spiele
stehen im Buch
ca. 130 Seiten
ISBN 3 87 791 287 7 DM 39,-

bedürftige Tips and Tricks, Levelcodes, Cheats und
Karten. Auch die neuesten Amiga CD32-Spiele
stehen im Buch
ca. 130 Seiten
ISBN 3 87 791 287 7 DM 39,-

bedürftige Tips and Tricks, Levelcodes, Cheats und
Karten. Auch die neuesten Amiga CD32-Spiele
stehen im Buch
ca. 130 Seiten
ISBN 3 87 791 287 7 DM 39,-



Bernhard Schmidt
Amiga-Spielesammlung Band 2

Und es gibt wieder 6 Spiele für noch mehr Amiga-
Fun: Jumping Jack und Dight sind Jump'n'Run-
Spiele für Joystick-Akrobaten mit Denkerstrat.

Zwei Klassiker wie Reversi und die Tetris-Version
4-SEG dürfen nicht fehlen. THE TLR ist was für
Knobelasse - übrigens mit Level-Editor. Diesen

Knobelasse - übrigens mit Level-Editor. Diesen
Kisten-Schiebe-Spiel.

Kisten-Schiebe-Spiel.
ca. 100 Seiten, inkl. 2 Disketten
ISBN 3 87 791 379 2 DM 49,-

Kisten-Schiebe-Spiel.
ca. 100 Seiten, inkl. 2 Disketten
ISBN 3 87 791 379 2 DM 49,-

Kisten-Schiebe-Spiel.
ca. 100 Seiten, inkl. 2 Disketten
ISBN 3 87 791 379 2 DM 49,-

Kisten-Schiebe-Spiel.
ca. 100 Seiten, inkl. 2 Disketten
ISBN 3 87 791 379 2 DM 49,-

Kisten-Schiebe-Spiel.
ca. 100 Seiten, inkl. 2 Disketten
ISBN 3 87 791 379 2 DM 49,-

Kisten-Schiebe-Spiel.
ca. 100 Seiten, inkl. 2 Disketten
ISBN 3 87 791 379 2 DM 49,-

Kisten-Schiebe-Spiel.
ca. 100 Seiten, inkl. 2 Disketten
ISBN 3 87 791 379 2 DM 49,-

Kisten-Schiebe-Spiel.
ca. 100 Seiten, inkl. 2 Disketten
ISBN 3 87 791 379 2 DM 49,-

Kisten-Schiebe-Spiel.
ca. 100 Seiten, inkl. 2 Disketten
ISBN 3 87 791 379 2 DM 49,-



Frank Steyer
Klops & Lücke.

Die Amiga Detektive

Ein Mäxchenbuch für
alle Kids, die ihren
Amiga kennenlernen
wollen. Klops & Lücke
sind auf Verlangen
1992 und der Leser
begleitet sie dabei
bei ihrer Jagd nach
den Unbekannten benennen sie Detektivprogramme.
die auf einer Diskette mitgeliefert werden. Am Ende
wissen sie, wie der Amiga funktioniert und was
man außer Spielen noch alles damit machen kann
1992, 227 Seiten, inkl. Diskette
ISBN 3 87 791 254 0 DM 39,90

Ein Mäxchenbuch für
alle Kids, die ihren
Amiga kennenlernen
wollen. Klops & Lücke
sind auf Verlangen
1992 und der Leser
begleitet sie dabei
bei ihrer Jagd nach
den Unbekannten benennen sie Detektivprogramme.
die auf einer Diskette mitgeliefert werden. Am Ende
wissen sie, wie der Amiga funktioniert und was
man außer Spielen noch alles damit machen kann
1992, 227 Seiten, inkl. Diskette
ISBN 3 87 791 254 0 DM 39,90

Ein Mäxchenbuch für
alle Kids, die ihren
Amiga kennenlernen
wollen. Klops & Lücke
sind auf Verlangen
1992 und der Leser
begleitet sie dabei
bei ihrer Jagd nach
den Unbekannten benennen sie Detektivprogramme.
die auf einer Diskette mitgeliefert werden. Am Ende
wissen sie, wie der Amiga funktioniert und was
man außer Spielen noch alles damit machen kann
1992, 227 Seiten, inkl. Diskette
ISBN 3 87 791 254 0 DM 39,90

Ein Mäxchenbuch für
alle Kids, die ihren
Amiga kennenlernen
wollen. Klops & Lücke
sind auf Verlangen
1992 und der Leser
begleitet sie dabei
bei ihrer Jagd nach
den Unbekannten benennen sie Detektivprogramme.
die auf einer Diskette mitgeliefert werden. Am Ende
wissen sie, wie der Amiga funktioniert und was
man außer Spielen noch alles damit machen kann
1992, 227 Seiten, inkl. Diskette
ISBN 3 87 791 254 0 DM 39,90

Ein Mäxchenbuch für
alle Kids, die ihren
Amiga kennenlernen
wollen. Klops & Lücke
sind auf Verlangen
1992 und der Leser
begleitet sie dabei
bei ihrer Jagd nach
den Unbekannten benennen sie Detektivprogramme.
die auf einer Diskette mitgeliefert werden. Am Ende
wissen sie, wie der Amiga funktioniert und was
man außer Spielen noch alles damit machen kann
1992, 227 Seiten, inkl. Diskette
ISBN 3 87 791 254 0 DM 39,90

Ein Mäxchenbuch für
alle Kids, die ihren
Amiga kennenlernen
wollen. Klops & Lücke
sind auf Verlangen
1992 und der Leser
begleitet sie dabei
bei ihrer Jagd nach
den Unbekannten benennen sie Detektivprogramme.
die auf einer Diskette mitgeliefert werden. Am Ende
wissen sie, wie der Amiga funktioniert und was
man außer Spielen noch alles damit machen kann
1992, 227 Seiten, inkl. Diskette
ISBN 3 87 791 254 0 DM 39,90

Ein Mäxchenbuch für
alle Kids, die ihren
Amiga kennenlernen
wollen. Klops & Lücke
sind auf Verlangen
1992 und der Leser
begleitet sie dabei
bei ihrer Jagd nach
den Unbekannten benennen sie Detektivprogramme.
die auf einer Diskette mitgeliefert werden. Am Ende
wissen sie, wie der Amiga funktioniert und was
man außer Spielen noch alles damit machen kann
1992, 227 Seiten, inkl. Diskette
ISBN 3 87 791 254 0 DM 39,90

Ein Mäxchenbuch für
alle Kids, die ihren
Amiga kennenlernen
wollen. Klops & Lücke
sind auf Verlangen
1992 und der Leser
begleitet sie dabei
bei ihrer Jagd nach
den Unbekannten benennen sie Detektivprogramme.
die auf einer Diskette mitgeliefert werden. Am Ende
wissen sie, wie der Amiga funktioniert und was
man außer Spielen noch alles damit machen kann
1992, 227 Seiten, inkl. Diskette
ISBN 3 87 791 254 0 DM 39,90

Ein Mäxchenbuch für
alle Kids, die ihren
Amiga kennenlernen
wollen. Klops & Lücke
sind auf Verlangen
1992 und der Leser
begleitet sie dabei
bei ihrer Jagd nach
den Unbekannten benennen sie Detektivprogramme.
die auf einer Diskette mitgeliefert werden. Am Ende
wissen sie, wie der Amiga funktioniert und was
man außer Spielen noch alles damit machen kann
1992, 227 Seiten, inkl. Diskette
ISBN 3 87 791 254 0 DM 39,90

Ein Mäxchenbuch für
alle Kids, die ihren
Amiga kennenlernen
wollen. Klops & Lücke
sind auf Verlangen
1992 und der Leser
begleitet sie dabei
bei ihrer Jagd nach
den Unbekannten benennen sie Detektivprogramme.
die auf einer Diskette mitgeliefert werden. Am Ende
wissen sie, wie der Amiga funktioniert und was
man außer Spielen noch alles damit machen kann
1992, 227 Seiten, inkl. Diskette
ISBN 3 87 791 254 0 DM 39,90

Ein Mäxchenbuch für
alle Kids, die ihren
Amiga kennenlernen
wollen. Klops & Lücke
sind auf Verlangen
1992 und der Leser
begleitet sie dabei
bei ihrer Jagd nach
den Unbekannten benennen sie Detektivprogramme.
die auf einer Diskette mitgeliefert werden. Am Ende
wissen sie, wie der Amiga funktioniert und was
man außer Spielen noch alles damit machen kann
1992, 227 Seiten, inkl. Diskette
ISBN 3 87 791 254 0 DM 39,90

Ein Mäxchenbuch für
alle Kids, die ihren
Amiga kennenlernen
wollen. Klops & Lücke
sind auf Verlangen
1992 und der Leser
begleitet sie dabei
bei ihrer Jagd nach
den Unbekannten benennen sie Detektivprogramme.
die auf einer Diskette mitgeliefert werden. Am Ende
wissen sie, wie der Amiga funktioniert und was
man außer Spielen noch alles damit machen kann
1992, 227 Seiten, inkl. Diskette
ISBN 3 87 791 254 0 DM 39,90

Ein Mäxchenbuch für
alle Kids, die ihren
Amiga kennenlernen
wollen. Klops & Lücke
sind auf Verlangen
1992 und der Leser
begleitet sie dabei
bei ihrer Jagd nach
den Unbekannten benennen sie Detektivprogramme.
die auf einer Diskette mitgeliefert werden. Am Ende
wissen sie, wie der Amiga funktioniert und was
man außer Spielen noch alles damit machen kann
1992, 227 Seiten, inkl. Diskette
ISBN 3 87 791 254 0 DM 39,90

Ein Mäxchenbuch für
alle Kids, die ihren
Amiga kennenlernen
wollen. Klops & Lücke
sind auf Verlangen
1992 und der Leser
begleitet sie dabei
bei ihrer Jagd nach
den Unbekannten benennen sie Detektivprogramme.
die auf einer Diskette mitgeliefert werden. Am Ende
wissen sie, wie der Amiga funktioniert und was
man außer Spielen noch alles damit machen kann
1992, 227 Seiten, inkl. Diskette
ISBN 3 87 791 254 0 DM 39,90

Ein Mäxchenbuch für
alle Kids, die ihren
Amiga kennenlernen
wollen. Klops & Lücke
sind auf Verlangen
1992 und der Leser
begleitet sie dabei
bei ihrer Jagd nach
den Unbekannten benennen sie Detektivprogramme.
die auf einer Diskette mitgeliefert werden. Am Ende
wissen sie, wie der Amiga funktioniert und was
man außer Spielen noch alles damit machen kann
1992, 227 Seiten, inkl. Diskette
ISBN 3 87 791 254 0 DM 39,90



DAS ERFOLGS-PROGRAMM FÜR IHR PROGRAMM!

Dies ist nur ein kleiner Ausschnitt aus dem neuen Gesamtprogramm des Markt & Technik-Verlags:
Mehr als 500 Problemlösungen zu Hard- und Software warten auf Sie - jetzt bei Ihrem Buchhändler,
im PC-Fachhandel und in den Computer-Abteilungen der Warenhäuser!

Elfaria

Unsere eingefleischten Japano-Fans haben diesen Monat wieder tief in der Trunkiste gewühlt und zwei

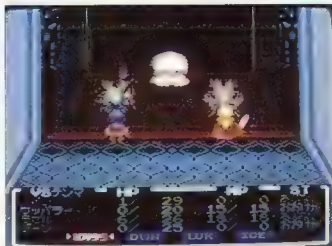
malerweise sieht Ihr die Umgebung aus der Vogelperspektive, kommt es zum Kampf mit einer Monstergruppe, wird auf eine 3-D-Ansicht umgeblendet. *Elfaria* zeigte sich schon nach kurzem Anspielen in Sachen Technik von der Schokoladen-seite. Zuckersüße Schnuckel-



Eine zünftige Landkarte darf auch in *Elfaria* nicht fehlen

kernige Japan-Module ausgegraben. Neben der Super-Nintendo-Version des Computerklassikers *Wizardry* 5 fiel unser Kennerauge auf eine Nippon-Neuerscheinung von Hudson. Soft *Elfaria* heißt die vielversprechende Mischung aus Rollenspiel und Action-Adventure für Nintendos 16-Bit-System, mit der sich derzeit japanische Kids die Freizeit verkürzen.

Wie es sich für ein zünftiges Rollenspiel gehört, bemächtigt sich in *Elfaria* ein ultraüblicher Miesepeter eines märchenhaften Sagenlandes. Ihr schlüpfte in die Haut des Allround-Retters und macht Euch an der Spitze einer verköpfigen Charaktergruppe auf, dem Bösewicht Saures zu geben. Nor-



Kämpfe sind bei *Elfaria* in 3-D zu sehen und laufen in Echtzeit ab

grafik und High-End-Sound im Orchesterfeeling unterstreichen die fröhliche Monsterjagd.

Dummerweise sind noch alle Texte in lutenreinem Japanisch. Für den Europäer ist *Elfaria* in dieser Form leider ungenießbar. Ein kurzer Anruf bei Hudson Europe beruhigte jedoch die erhitzten Gemüter. Eine englischsprachige Version von *Elfaria* ist in diesem Jahr eingeplant. Ein genaues Erscheinungsdatum stand derzeit noch nicht genau fest – wahrscheinlich ist Weihnachten 1993.

mh

y 5 Heart of the Maelstrom

Im Fernen Osten genießt die berühmte Rollenspielerse *Wizardry* schon seit langem Kultstatus. So gibt's nicht nur die ersten Teile der Reihe für das NES und ein Spezialscenario für den Game Boy, sondern auch eine ganze Reihe schmucker Zubehörtartikel. Von der Kaffeetasche über Schlüsselanhänger bis zum Brettspiel, können japanische Fans ihr Lieblings-Goodie aussuchen. Wer eine Spielpause einlegt, schaut sich den *Wizardry*-Zeichentrickfilm an oder schmökert im passenden Combuch. Jetzt erreicht die *Wizardry*-Mania im Land der aufgehenden Sonne einen



Was ist was?
Der Charakterbildschirm



Was mag uns dieser Herr wohl sagen?

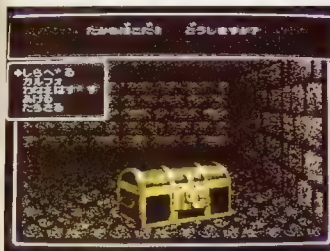


Niedlich: Der Statusbildschirm unseres Helden.

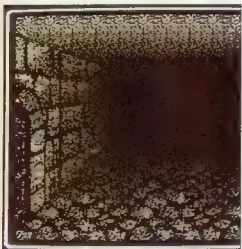
neuen Höhepunkt. Dungeon-Liebhaber schieben nun den fünften Teil der Serie in den Schacht des Super Nintendos. *Heart of the Maelstrom*, so der Untertitel der Cartidge, ist nicht nur das erste *Wizardry* für Nintendos Flaggenschiff, sondern war das Debüt von Programmierperle David Bradley, der derzeit mit Part 7 *Crusaders of the Dark Savant* Erfolge feiert.

In *Heart of the Maelstrom* steuert Ihr eine sechsköpfige Crew durch ein mehrstöckiges 3-D-Labyrinth voller Monster, Fallen und Puzzles. Die Spargrafik der MS-DOS-Version wurde natürlich für die Super-Nintendo-Fassung ordentlich aufgeböhrt. Die simplen Strichwände sind soliden Dungeon-

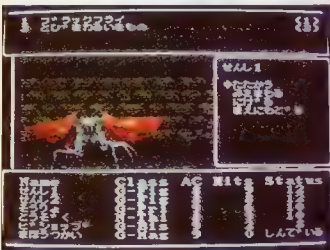




Der Schichtenstaub legt sich. Was mag in dieser Schatzkiste stecken?



Statt
Minigrafik
bietet die
Super-Nintendo-
Version
von Wizardry 5
solide
Dungeon-Bilder



Eine Monsterhorde versperrt unserer Heldencrew den Weg

Mauern gewichen, an die Stelle einfacher Monsterbildchen sind bunte Gegnergrafiken getreten.

Ansonsten bleibt alles beim alten: Wizardry 5 bietet hochkaratige Rollenspielkost für bejahrte Freaks. Wer Wert auf grafische Feinheiten und musikalische Geniestreiche legt, ist mit diesem Modul sicher nicht zufrieden. Zudem

sollet ihr auf die geplante englische Version warten – erscheint wahrscheinlich im Herbst. Hardcore-Kenner fummeln anhand der MS-DOS-Anleitung möglicherweise die Zauberspruchlisten und Menüpunkte zusammen, aber spätestens beim ersten Japano-Puzzle streikt selbst der hartgesottene Wizardry-Freund

mh

Der neueste Hit der Power Play Collection!!



Nur
9,99 DM

Hier ist der neueste Hit der Power Play Collection. Der Super-Ordner für Eure POWER TIPS zum Sammeln. Sieht neon aus, macht gute Laune und kostet nur 9,99 DM. Also gleich Coupon ausfüllen und Ordner bestellen. Die Ordner gibt's nur solange unser Vorrat reicht.



Telefonische
Bestellung unter:
089/24 01 32 28



Ja, ich will ☐ Exemplare des Original Power Ordner für schlappe 9,99 DM/Stück (zzgl. Versandkosten). Ich bezahle nach Erhalt der Sendung.

Name Vorname

Strasse Nr.

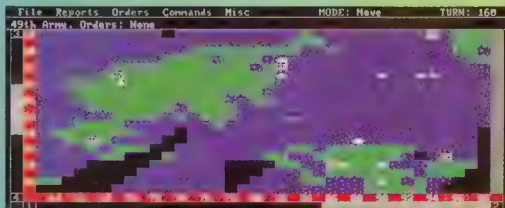
PZ Ort

Original-Unterstützung
Kupons einfach ausfüllen, ausschneiden, auf Postkarte kleben und einwerfen an:
Kl. u. t. & Technik-Service (Gy) Postfach 4 02 20 8000 München 5

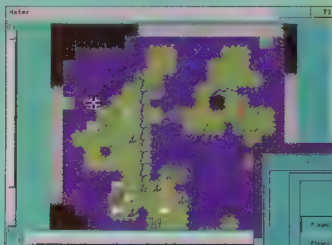
EMPIRE Deluxe

Strategen reiben sich die Hände. Einer der schönsten Klassiker wird wieder neu aufgelegt. Wir schauten uns das neue Empire Deluxe an.

Schon seit Monaten kursierten in Strategenkreisen erste Gerüchte über die *DeLuxe*-Variante des Taktikoides *Empire*. Erst zur CES-Show in Las Vegas ließen die Programmierer die Katze aus dem Sack und zeigten eine erste spielbare Version des Programms, das voraussichtlich Mitte des nächsten Monats erscheinen soll. Für nichteingeweihte "Empireaner" hier in Kürze die Hintergrundstory: *Empire DeLuxe* ist wie der Vorgänger ein Teil der *Starfleet*-Reihe. In dieser Serie befindet sich die Menschheit



Aus alt mach neu: Eine Landkarte des Original-Empires, daneben die DeLuxe-Version.



Bis zu sechs Spieler prügeln sich um die Vorherrschaft

im intergalaktischen Krieg mit dem Imperium der Krellaner. Während die *Starfleet*-Spiele vor allem Weltallgefechte als Hintergrund haben, finden bei *Empire* und der *DeLuxe*-Version die Kämpfe auf Planetenoberflächen statt. Die Länder sind beim Spielstart komplett abgedunkelt. Die Umgebung

und die Aufgabe gewöhnen könnt. Fortgeschrittene greifen auf die Standard-Version, Experten auf den "Advanced"-Modus zurück. Hier stehen nicht nur die meisten Truppentypen zur Verfügung (es gibt ein paar neue Einheiten, gegenüber dem Vorläufer), sondern die Produktion von Nachschub ist erheblich komplizierter. So sind einige Städte beispielsweise auf die Produktion bestimmter Einheiten spezialisiert und bilden so wichtige Schlüsselpositionen. Wer mit den vorgefertigten Szenarien nicht mehr zufrieden ist, bastelt sich via Editor neue Welten zusammen oder läßt den Computer per Zufall frische Planeten entwerfen.

Der Statusreport gibt Auskunft über die aktuelle Lage

muß erst erforscht werden. Schlüssel zum Erfolg oder Mißerfolg bei *Empire DeLuxe* sind Städte. Nur in Städten können neue Einheiten produziert und repariert werden. In der Ur-Fassung konnten bis zu drei Spieler ihre Armeen über die Landkarte scheuchen, im neusten Werk dürfen bis zu sechs Kontrahenten antreten und zwar gleichzeitig. Mark Baldwin und Bob Rakosky legten Wert auf verschiedene Netzwerk- und Linkoptionen. Wer Zugriff auf ein halbes Dutzend verkabelter Büro-PCs hat, kann wertvolle Arbeitszeit nun auch mit ein paar herzhaften Strategiespiel-Partien ausfüllen.

Für den *Empire*-Einsteiger gibt's eine leichtere Beginner-Option, in der Ihr Euch mit weniger zur Verfügung stehenden Einheiten an die Steue-



Zum Vergleich: Hier der Infobildschirm des alten Empire.

Strategen unter sich

Während die halbe Welt mit Mario auf Warpzone-Suche geht und die andere Hälfte sich mit Vorliebe in dunkle Gewölbe auf Monsterhals begibt, sind knallharte Taktiker nur dann zufrieden, wenn sie kleine Fähnchen über Landkarten schieben können. Schon seit Jahren schart sich die Fangemeinde um ein halbes Dutzend Starprogrammierer, die mit einer Handvoll Strategiewissen zu Ruhm und Ehren gelangt sind. Eines der berühmtesten Spiele des Genres ist die *Empire*-Serie. Die ersten beiden Programme haben mittlerweile schon ein paar Jährchen auf dem Buckel. Deshalb entschieden sich die Programmierer endlich, eine neue Version des Kultklassikers aufzulegen. Kaum waren die ersten Bytes zu *Empire DeLuxe* fertig, kursierten Gerüchte, und die Fans waren kaum zu halten. Nun ist es amtlich: *Empire DeLuxe* soll voraussichtlich im übernächsten Monat erscheinen. Wir haben vorab die Gelegenheit genutzt und einen Blick auf eine erste Version des Spiels geworfen und die beiden *Empire DeLuxe*-Designer zu einem Plausch überredet. Die beiden gehören zur Garde der Strategiewissen-Programmierer, Kenner des Genres spitzen freudig die Ohren: Mark Baldwin und Bob Rakosky stehen Rede und Antwort.

mh

POWER PLAY: Unter einem Strategiewissen verstehen die meisten Leute knochenrockene, zähnebesetzte, magere Grafik, miese Soundeffekte. Es scheint, daß heutzutage viele Spieler vor allem in Europa, lieber Wert auf das Outfit eines Programms legen, als auf Spieliefe. Glaubt Ihr, daß diese Behauptung wahr ist, oder meint Ihr, daß die Fans auf tolle Grafik und Musik zur Not auch verzichten würden, wenn das Programm selber sich sehr gut ist?

Mark Baldwin: Eigentlich sind das gleich ein paar Fragen auf einmal. Wir müssen ein wenig unterscheiden zwischen "Spieliefe" vs. "Spielbarkeit" und dem, was wir "Kuchen vs. Zuckerguß" nennen. Mit anderen Worten: Der "Kuchen" macht die Qualität des Spiels aus, während der "Zuckerguß" das Erscheinungsbild ist. Ich stimme Dir zu, daß europäische Spieler scheinbar mehr Wert auf das Äußere eines Programms legen, als dies vielleicht die amerikanischen Spieler tun. Ich bin mir nicht sicher, warum dies so ist. Ich persönlich investiere mehr in die Qualität und die Spielbarkeit. Der Grund dafür ist, daß der Kunde eines guten Spiels sein Geld bekommen soll und das für viele Stunden Unterhaltung sorgt. Hübische Grafik und toller Sound alleine sind nur kurzfristig interessant, wenn unter all dem Glitter kein vernünftiges Spiel steckt. Man sollte beachten, daß dies keine entweder/oder-Situation ist. Extremfälle sind immer wertlos, aber wenn ich zwischen den beiden wählen müßte, würde ich mich immer für die Spielbarkeit entscheiden.

Bob Rakosky: Wir führen eigentlich ein immenses Geflecht um das Thema "Hübische Grafik und toller Sound gegen gute Spielbarkeit". Es gibt zahlreiche Leute, die sich viel mehr für das interessieren, was in einem Spiel "drinsteckt", als für die "Verpackung". Natürlich gibt es eine nicht unerhebliche Anzahl von Spielern, für die das Outfit das Wichtigste ist. Zur Zeit rückt der Markt scheinbar in diese Richtung, und wir versuchen natürlich, auf unsere "Leute" zu

hören. Wie auch immer, wir sind mehr daran interessiert, ein gutes Spiel zu produzieren als ein Spiel, das nur gut aussieht. Wir werden auf keinen Fall die Spielbarkeit für ein tolles Aussehen opfern.

Alternfalls finden wir auch mehr und mehr Wege, unsere Spiele optisch ansprechender zu machen. *The Perfect General*, übrigens unsere erste echte Zusammenarbeit unter dem White Wolf Productions-Label, zeigt schon die ersten Verbesserungen in Sachen Sound und Grafik gegenüber unseren ersten Solo-Programmen. Mit *Empire DeLuxe* haben wir unsere Standards weiter angehoben. Beides, Grafik und Sound, sind wichtige Teile beim Design des Spiels. Ich glaube, die Fans werden sowohl mit dem Aussehen, als auch mit der Spielbarkeit zufrieden sein.

POWER PLAY: Wo wir gerade bei m Thema Grafik und Sound sind: Unterstützt Ihr in *Empire DeLuxe* diesmal auch VGA-Grafik und Soundkarten oder bleibt Ihr bei High-Res-EGA?

Mark Baldwin: *Empire DeLuxe* wird sechs verschiedene Grafikmodi von MCGA über EGA bis hin zu Super VGA unterstützen. Die Auflösung kann jederzeit einfach über ein Menü geändert werden. Natürlich werden wir alle wichtigen Soundkarten unterstützen.

Bob Rakosky: *Empire DeLuxe* wird weiterhin EGA-Grafik unterstützen, aber diese mal haben wir auch VGA und sogar Super VGA-Resolutionen eingebaut. Der Spieler kann sich so seine Lieblingsauflösung herauspickern. Wir starten am unteren Ende mit 320x200 (256 Farben) und es geht weiter mit 640x200 (16 Farben), 640x480 (256 Farben) und hört dann mit 800x600 (16 Farben) auf. Wir wollen dem Spieler so viele Optionen wie möglich bieten.

In puncto Sound haben wir einen ziemlich großen Schritt vorwärts gemacht. Die befräftigt sowohl die Soundeffekte als auch die Musik.

POWER PLAY: Es sieht zur Zeit so aus, als ob die ganze Welt in Verwirrung über seine "Haut" ringt. Ich finde die *Parade* Spielserie sehr schön und unmissbar, aber ich finde die Meinung, daß sich Konsolen für hochentwickelte und anspruchsvolle Strategiespiele nicht besonders eignen.

Mark Baldwin: Diese Frage stellen wir uns immer wieder neu. Zur Zeit sind wir hoch zufrieden damit, Spiele für Computer zu entwickeln und nicht für spezielle Maschinen. Wir glauben nicht, daß unsere Spiele auf solchen Kisten gut laufen würden. Aber nächsten Monat könnten wir uns anders entscheiden.

Bob Rakosky: Mein Eindruck vom Konsolmarkt ist, daß die Hersteller mit ihrer Mode eher interessiert sind, die Relikte der Spieler zu "testen" anstatt ihren Intellekt. Die Konsequenz daraus: Es ist ziemlich schwierig, ein Spiel wie das unsere an Konsolen zu verkaufen. Wir waren sicher in diesem Markt "eingelassen", aber ich sehe nicht, daß es sich lohnt. Es ist ein Markt, aber wir haben keine Lust, solche relativ experimentellen Spiele zu machen.

POWER PLAY: Was ist mit neuer Technologien wie beispielsweise CD-ROM oder CD-I? Wäre es nicht eine gute Idee, Strategiewissen auch für CD-ROMs zu entwickeln?

Mark Baldwin: Ich persönlich sehe die CD nicht als separates Medium zum PC. Obwohl es sicherlich einige Vorteile bringt, ist es eigentlich nur eine andere Methode um Software zu verbreiten. Der Computer und seine Fähigkeiten entscheiden darüber, wie weit wir mit unserem Design gehen können.

Bob Rakosky: Meine persönliche Einstellung zum Thema CD lautet "Abwarten und Tee trinken". Wenn die Käufer bereit sind, in diese neue Technologie zu investieren, werden wir sicher mit dabei sein. Ich bin nicht überzeugt davon, daß der CD-Markt in naher Zukunft eine solche große Bedeutung erlangt, noch glaube ich, daß das Genre der Strategiespiele einen Einfluß



Zwei Stars der Strategiewissen-Szene: Mark Baldwin (links, mit dem Hawaii-Hemd) und Bob Rakosky (mit dem sinnigen Spruch auf dem T-Shirt, links).

Persönliches

Natürlich werden prominente Spieldesigner nicht mit der Tastatur und einem Assembler in der Hand geboren, sondern erst im Leben langsam, über Jahre hinweg. Byte für Byte den Spielelymp. Wir wollten von unseren Star Gästen wissen was Sie vor der Programmierkarriere machten und an welchen Spielen sie bislang mitgearbeitet haben. Hier also ein kleiner Einblick in die Schaffensphase von Mark Baldwin und Bob Raskosky.

Mark Baldwin

Mark wurde 1952 in Detroit, Michigan, geboren. Seine Jugend verbrachte er nicht nur in den USA sondern auch in Japan und in Deutschland. Genauer gesagt in Wiesbaden, wo Marks Vater von 1964 bis 1966 als Soldat stationiert war. Nach seiner Zeit bei der amerikanischen Luftwaffe, schlug sich Mark Baldwin als College-Lehrer durch, beendete sein Ingenieurstudium und wechselte sieben Jahre bei der NASA als Designer für Space

Shuttle Simulationen. Nebenbei programmierte er quasi als Hobby mehrere Spiele, bevor er 1987 das Privatvergnügen zum Beruf machte.

Bob Raskosky

Bob Raskosky wurde 1952 in Connecticut geboren. Nach dem College arbeitete Bob drei Jahre lang als Mathematiker an einer privaten Schule für gestörte Kinder. Bevor er später bei einer Bank als Systemprogrammierer anfang, verdiente Bob für eine Weile seine Brötchen als Töpfer. 15 Jahre vertriebte Bob Raskosky seine Energien damit auf IBM Rechnern. Anlagenentwicklungsprogramme zu entwickeln. Bevor er auf die Heimcomputer aufmerksam wurde. Flugs wurde ein Apple II und später ein Amiga 1000 angeschafft. Für den Amiga entwickelte Bob Raskosky das Harddisk Backup Programm *Safe-T-Net*. Kurz darauf machte sich dann überraschend Mark Baldwin, der einen Amiga-Spezialisten suchte, der *Empire* für Commodores Flaggschiff umsetzt.

darauf hat. Anders als in anderen Genres, glaube ich nicht, daß wir so schnell die Grenzen konventioneller Speichermedien mit Strategiprogrammen erreichen. Aber wir werden weiterhin ein Auge auf diese Technologie werfen. **POWER PLAY:** Was bevorzugt ihr eigentlich. Das Spieldesign auf und für Computer – sieht ihr also den Computer nur als Werkzeug für die ganzen Berechnungen – oder findet ihr die Entwicklung eines Brettspiels interessanter?

Mark Baldwin: Wir reden hier über zwei total unterschiedliche Medien. Genauso wie Filme und Theaterstücke zwar Geschichten erzählen, aber die Methode dafür total unterschiedlich ist. Ich bevorzuge grundsätzlich den Computer, denn wenn das Spiel richtig designed ist, sind die Hemmschwellen zwischen Benutzer und Spiel niedriger, da der Computer die ganze Arbeit übernimmt.

Bob Raskosky: Spiele für den Computer zu designen ist eine ganz andere Aufgabe als Brett-Spiele zu entwickeln. Beide Seiten haben ihre Stärken und Schwächen. Wir designen Spiele für den Computer. Aus kommerzieller Sicht ist dies auch wichtiger, denn der Markt ist um einiges größer. Für mich persönlich sind Computerspiele schon aus dem Grund interessanter, weil es viel einfacher ist einen Gegner zu finden – Du mußt nur den Ein/Aus-Schalter betätigen.

POWER PLAY: Wie sieht das eigentlich vom kommerziellen Standpunkt her aus? Bringt es Euch mehr ein, wenn ihr Computerspiele macht, oder zählt sich das Design eines Brettspiels eher aus?

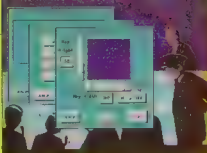
Mark Baldwin: Auch hier bevorzuge ich den Computer, ganz einfach, weil ich das Medium lieber mag. Von

dem, was ich aus der "Table Board"-Industrie weiß, ist es fast unmöglich, dort seinen Lebensunterhalt zu verdienen. Im Computerunterhaltungsgeschäft hast du wenigstens noch eine kleine Chance. Und beachte bitte: Egal wieviel Spaß ein Job macht, und Spiele zu designen macht einen Heiden Spaß wenn du nicht genug bekommst, um dir den Brot kaufen zu können, wird es Zeit, sich nach einer anderen Arbeit umzusehen.

POWER PLAY: Wie sieht Euer Traumcomputer aus und welche Maschine bevorzugt ihr zum Arbeiten?

Mark Baldwin: Als ich meine Arbeit noch als Hobby betrieben hatte habe ich mich das auch immer gefragt. Heute, wo ich professionell mit der Materie zu tun habe, beschäftigt mich mehr die Frage nach dem aktuellen Spieldesign, als die Frage nach der Umsetzung. Ich mache mir einfach weniger Sorgen über die Kisten, auf denen unser Spiel laufen soll. So gesehen habe ich keinen "Traum-Computer" mehr. Allerdings gibt's ein paar, die ich

Hier wird die Größe des künftigen Schlachtfeldes eingestellt



echt hasse – darunter auch MS-DOS Maschinen.

POWER PLAY: Spiel ihr eigentlich auch andere Sachen? Wenn ja, welche Programme macht ihr besonders und welche für Spieler, die ihr mit auf eine verlassene Insel nehmen?

Mark Baldwin: Oh, gehe mal davon aus, daß auf je mehr, niemand anderes ist, als so ein Spiel wie *Dynamacy* nur von mir. Wer also mussten es Computerspieler sein. Hier meine Liste mit fünf Spielen, die ich sicherlich ständig zu spielen nie müde bin. *Will Wright's SimCity*, *Siemens Railroad Tycoon*, *John Coatsworth's Command & Conquer*, und unser *Empire Deluxe*.

Bob Raskosky: Anders als Mark bin ich eigentlich nicht so ein großer Spieler, obwohl mir vor allem unsere Spiele großen Spaß gemacht haben. Andere Programme, die mir gefallen, befehlen haben sind, zum Beispiel *SimCity* und *Command & Conquer*. Ich habe auch viel zu wenig Zeit um sie zu spielen. Für die einsame Insel würde ich würde ich den "Ultimate Strategy"

Editor nehmen. Er ist ein CD-Compiler und einen Assembler.

POWER PLAY: Was habt ihr vor euch mit dem *Empire Deluxe* noch zu planen? Ist es euer erstes Spiel, das ihr nicht selbst entwickelt habt? Oder habt ihr noch andere Pläne für andere Spiele?

Mark Baldwin: Wenn *Empire Deluxe* draußen ist, werden wir wenig Zeit haben, was werden wir. Respektiere Abo's, das ist die Antwort. Die Windows-Versionen der *Empire* werden wir noch einiges von. Die Amiga- und die Windows-Versionen der *Empire* werden wir sicher bald dann produzieren. Jetzt schon haben wir die Idee, eine neue Spielart, eines dann möglicherweise eine Fortsetzung von *Empire Deluxe*.

Bob Raskosky: Unser nächstes Projekt ist ein strategisches Brettspiel, aber es haben wir paar Monate mehr Zeit, um es zu designen. Für Windows, Amiga, und die *Empire Deluxe* Versionen. Wenn wir ein paar Jahre Urlaub könnte auch ganz reizvoll sein.



Wer macht was? Per Mausclick gibt's Informationen über einzelne Truppenteile.

Kleine Softwarehistorie

1993	Star Base
1994	Limits to Growth
1995	Star Fleet 1
1996	Star Fleet 1
1997	Empire
1998	Empire
1998	Star Fleet 2
1999	D.R.A.G.O.N. Force
1991	Perfect General
1991	Perfect General, Battles of WW II
1992	Star Legions
1993	Empire Deluxe

(Atari 800)
(Atari 800)
Umsetzung für Atari 800, Originaldesign von Trevor Sorensen)
(Umsetzung für Atari ST)
(Atari ST, zusammen mit Walter Bright)
(PC)
(PC, zusammen mit Trevor Sorensen)
(PC, zusammen mit Bob Raskosky, Originaldesign von Roger Damon)
(PC und Amiga, zusammen mit Bob Raskosky)
(PC und Amiga, zusammen mit Bob Raskosky)
(PC, zusammen mit Trevor Sorensen/Supernova Creations)
(PC, zusammen mit Bob Raskosky)

VOM DEB EMPFOHLEN...



EISHOCKEY-MANAGER

Für PC, AMIGA und ATARI ST

DIE FEATURES

- 1 - 4 Spieler
- 6 Schwierigkeitsgrade
- Umfangreiche Statistiken
- Kaufen oder Leihen von Spielern
- 3 Jugendmannschaften (Jugend, Schüler, Junioren)
- Taktikeinstellungen (manuell, computerunterstützt oder automatisch)
- Versichern der Spieler gegen Verletzungen
- Geldanlagemöglichkeiten (z.B. Aktien)
- Animierte bildschirmfüllende Torszenen
- Startliga und Startstarke wählbar
- 3 Ligen inkl. Play-Off- und Abstiegsrunde
- Vorbereitungsprogramme
- Europapokal
- Weltmeisterschaft
- WM-Statistiken
- Kaufen von ausländischen Stars
- Liveübertragung von Spielen anderer Mannschaften
- Stadionausbau
- Erweiterung der Infrastruktur
- Sponsorfunktionen
- Trainingsprogramme
- Talentsuche



SPIELBARE DEMO-DISK
(AMIGA oder PC)
GEGEN 5,-DM IN BAR ODER
BRIEFMARKEN BEI

SOFTWARE 2000
STICHWORT "DEMO EM"
Postfach 110
2420 EUTIN



SOFTWARE 2000
Programmiert auf gute Unterhaltung.

Software 2000 • Postfach 110 • 2420 Eutin • Hotline 110

Elektrohelden

Electronic Body Music – eine bereits 10 Jahre alte, nie besonders gigantische Musikwelle mausert sich in den beginnenden 90ern zu einer musikalischen Revolutionsbewegung. Bis heute fristet



die Electronic-Musik-Szene jedoch ein bescheidenes Dasein und greift auf eine kleine, aber feine Fangemeinde zurück. Dabei wurden besonders Ende der achtziger Jahre neue Musikrichtungen von eben dieser Musik entscheidend beeinflusst. Der Witz der Sache: Der Disco-typische Dancefloor und vor allem die populäre Tekkno-Szene würden ohne den Vorreiter "Electronic Body Music" (EBM) wenn überhaupt, dann weniger erfolgreich existieren. Warum die EBM den Durchbruch nie so recht schaffte, bleibt rätselhaft. Insider sehen die Gründe im Mißbrauch des EBM-Begriffs durch einige Plattenfirmen. Böse Zungen

HEAD WARE



behaupten zudem, daß die EBM von Tekkno und stampfendem Dancefloor abgelöst wurde. Fakt ist jedoch, daß Electronic Body Music auch in den Neunzigern ihre feste Existenzberechtigung hat und in Zukunft eine der einflussreichsten Musikrichtungen darstellen wird. Bleibt nur zu hoffen, daß diese Hi-Tech-Musikrichtung wenigstens im zweiten Jahrzehnt ihres Bestehens die Popularität erntet, die ihr eigentlich zusteht.

Geprägt wurde der EBM-Begriff von den, neben Kraftwerk, entschiedensten Electronic-Musikern **Front 242**. Als Daniel B. 1981 *Front 242* ins Leben rief, wußte noch keiner, was sich aus dem Chaos der neuen Technologien wohl entwickeln würde. Als dann später P. Codenys, J. L. DeMeyer und Richard JK hinzukamen, mauserten sich *Front 242* von einem Album zum nächsten und gehörten alsbald zu den wichtigsten Tekkno-Musikern. Mit kompromißlosem Elektro schufen sich die Belgier eine feste Fangemeinde und wurden bereits nach einigen Jahren Vorgruppe bei Depeche Mode. Mit dem 88er Album "Front by Front" bewiesen sie ihren Führungsanspruch auf dem Gebiet der elektronischen Musik. Vor zwei Jahren kam dann "Tyranny >FOR YOU<", ein Album, das einerseits als "Epilog" betrachtet, klassische 242-Elemente mit neuer technischer Perfektion vereinte und andererseits erheblich mehr Dancefloor- und Rhythmus-Elemente

Sade

Love Deluxe Elegante Barmusik für Open Nights von der Queen des Soul-Jazz. Unterkühlt vorgetragen, trotzdem sympathisch-kompetent präsentiert: Nichts für Stammtisch-Gezeter. Vermißt wird bei den jazzig angehauchten Kompositionen allerdings etwas Abwechslung.



Reingehört

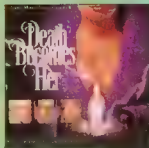


Shawn Colvin

Fat City Die US-Amazone kombiniert in ihrem zweiten Album Joni-Mitchell-Touch mit Folk-Feeling, Pop-Einflüsse mit Down-to-Earth-Musik. Die melodischen Songs klingen ehrlich, leicht verträumt und durch die Bank langfristig motivierend.

Alan Silvestri

Death becomes her Der orchestrale Soundtrack zu "Der Tod steht ihr gut" wird dem cineastischen Genie streich in keiner Weise gerecht. Belanglose Melodien, demotiviert arrangiert. Von subtilem Humor und dezentler Spannung kommt nichts rüber. "Setzen 4" für Alan Silvestri.



Roger Waters

Amused to Death Das Ex-Pink Floyd-Mitglied beschert uns ein "Hörspiel" in klanglicher Perfektion. Dank Q-Sound-Technik wird ein Surround-Klangfeld geschnitten, das die eigenwilligen Kompositionen bestens in Szene setzt. Für High-Tech Freaks, die ihre Anage durchtesten wollen.

aufwies. Insgesamt war die 9ter "Tyranny >FOR YOU<" wesentlich härter und aggressiver als die unmittelbaren Vorgänger.

Das Jahr 1993 scheint ein weiterer Höhepunkt in der 242-Geschichte zu werden. Im Frühjahr dürfen sich Elektrofans auf ein neues Album der Belgier freuen. Zudem liegt schon seit einiger Zeit ein Live-Mitschnitt in den Plattenläden.

Auf *Live Target* (Guzzi 888) finden sich sowohl Klassiker wie "No Shuffle" und "Headhunter", als auch einige andere Stücke der "Tyranny >FOR YOU<" und "Front by Front". Der an sich illegal in Italien gepflanzte Live-Mitschnitt wurde letztes Jahr von der Polizei beschlagnahmt. Auf Drängen der Band und angesichts der überraschend guten Qualität der Mitschnitte entschied man sich letztendlich *Live Target* zu verkaufen. Recht so! Denn die Live-CD gehört wirklich zu den besten.

Zugabe für freudig erregte Tekkno-Fans und solche, die es werden wollen: *Integration EIGHT X TEN* (RRE 14/INT 649.000). "Play it Again Sam", 242's Plattenfirma, packte auf das Musikvideo 36 Minuten

242



Tekkno vom Feinsten. Neben Klassiker-Clips, wie "Headhunter", "Tragedy >FOR YOU<" und "Front by Front", finden wir auch bislang unveröffentlichte Live-Mitschnitte auf dem Magnetband.

Die Mehrzahl der Clips tragen übrigens die Handschrift von Anton Corbijn (U2, Depeche Mode). Elektrofans müssen zugreifen, Dancelfloor-Freunde mit Hang zu Stromschlägen sollten auf jeden Fall mal reinschauen. Es lohnt sich. *kn*

penmitgliedern informiert, sondern findet 13 vorgefertigte *BattleTech*-Szenarien zum sofortigen Nachspielen. Quasi als Bonus dienen zwei zusätzliche *Mechkrieger*-Missionen. Wenn das als Hintergrund nicht reicht, der kann die Abenteuer der *Kell Hounds* in der *Krieger-Trilogie* von Michael Stackpole nachlesen. Die drei Bücher (*En Garde*, *Riposte* und *Coupé*) sind beim Heyne-Verlag erschienen.

Fans und Einsteiger, die mit purer Zahlenschieberei nicht viel anfangen können, greifen zur komplett überarbeiteten Neuausgabe des Strategiespiels *BattleTech: Kampfko-*

Typen, die in dem Spiel vorkommen und zu guter Letzt 14 Kunststoffminiaturen der bekanntesten Roboter. Wenn die eigene Truppe zu klein erscheint, kann seine Plastikarmee einfach durch den Zukauf neuer Figuren aufstocken. Die Miniaturen – 14 Stück – gibt es unter dem Titel *...Mechs!* auch separat zu kaufen. Diese sind, wie die Roboter aus dem Originalspiel, noch unbemalt. Um das richtige *BattleMech*-Feeling aufkommen zu lassen, sollten kunstgewandte Spieler zu Farbtöpfen und Pinseln greifen, bevor sie ihre Truppen in den Kampf ziehen lassen. *mh*



BattleTech



Productions mit schöner Regelmäßigkeit deutsche Fans mit neuem Spielfutter. Besonders lebenswert Fantasy-Productions übersetzt in mühevoller Fleißarbeit Regelwerke und Spielepackungen komplett vom amerikanischen Original ins Deutsche.

Frisch aus der Druckerei, trüffte nun das *BattleTech*-Szenarienbuch *Die Kell Hounds* in der Redaktion ein. Wie die meisten Fans wissen, tummeln sich auf den Schlachtfeldern des 4. Jahrtausends nicht nur offizielle Mech-Armeen, sondern auch kleine

schlagkräftige Söldnercrews. Die *Kell Hounds* sind eine solche Minitruppe. In dem dazugehörigen Regelwerk wird der Spieler nicht nur über den historischen Hintergrund der Einheit und der einzelnen Trup-

pen des 4. Jahrtausends informiert, sondern findet 13 vorgefertigte *BattleTech*-Szenarien zum sofortigen Nachspielen. Quasi als Bonus dienen zwei zusätzliche *Mechkrieger*-Missionen. Wenn das als Hintergrund nicht reicht, der kann die Abenteuer der *Kell Hounds* in der *Krieger-Trilogie* von Michael Stackpole nachlesen. Die drei Bücher (*En Garde*, *Riposte* und *Coupé*) sind beim Heyne-Verlag erschienen.

Fans und Einsteiger, die mit purer Zahlenschieberei nicht viel anfangen können, greifen zur komplett überarbeiteten Neuausgabe des Strategiespiels *BattleTech: Kampfko-*

Teddybären

Wirklich geniale Comics kann man zur Zeit mit der Lupe suchen. Entweder finden wir die n-Te Fortsetzung von etablierten Serien oder dumme Plagiate bekannter Zeichner. Ein Prachtexemplar dieser seltenen Gattung sei deshalb wärmstens empfohlen. Das englische Autorenzeichnergespann Ian McDonald und David Lyttelton entführt uns direkt in die Abgründe einer alternativen Spielzeugwelt, in der Barbie-Puppen auf den Strich gehen, abgeschabte Teddybären als





raubeinige Bullen auftreten und Roboter den kommunistischen Klassenkampf proben. David Lyttelton hat seine zerzausten Paradiesvögel, deutlich George Groz inspiriert, in eine säurezerfressene, kaputte Zukunft gestellt, die von der unsrigen gar nicht so weit entfernt ist. Für leider teure 40 Mark sollten wir einen Blick riskieren.

VW



keiten zu beschaffen und wer fährt zum Bucherkäufen schon gleich nach England.

Zum Glück haben wir jetzt eine reichlich sprudelnde Literaturquelle in Deutschland gefunden, die entweder alles am Lager hat oder jederzeit besorgen kann.

Der fantasiebegeisterte Grafikerfunde wende sich deshalb bitte an den

Airbrush Shop Hamburg
Holsteinscher Kamp 64
2000 Hamburg 76
Tel. 0 40/29 59 39

und fordere dort einen kostenlosen Buchkatalog an. Die mit reichlich Rittern und Monstern getränkten Folianten könnt ihr Euch per Nachnahme zusenden lassen.

Kunstmonster



Immer wieder erreichen uns Anfragen von Eurer Seite, wo denn nur all die tollen Grafiken und Monsterbilder in den Rollenspielen vonSSI herkommen. Die Antwort: aus dem reichhaltigen Fundus von TSR, in den Staaten der Lizenzhal-

ter der AD&D-Rollenspielfreihe. Natürlich sind dort inzwischen auch zahlreiche Alben, Kalender und Bücher mit den schönsten Zeichnungen so bekannter TSR-Hausgrafiker wie Larry Elmore, Jeff Easley oder Keith Parkinson erschienen. Die



Auswahl ist riesengroß. Von Magierschulen, über Zwergenvölker und Drachenhorte ist alles im Angebot. Auch wer sich nur für ein bestimmtes Szenario erwärmen kann, wird umfassend bedient. Das kleine Problem für uns und Euch: Die bibliophilen Schätze sind in Deutschland nur unter Schwing-



Es gibt immer noch Leute, die nicht bei uns bestellen.....aber nicht mehr lange!!!

GAMELINE

Am Fässlesgrund 10 · 7730 VS-Schwenningen · Tel.: 07720/22728 · Tel. 2: 07720/22729 · Telefax: 07720/22730

Programm	Amiga	IBM	Programm	Amiga	IBM	Programm	Amiga	IBM	Konsolen	
1988	DV 69,97	83,97	Front Page Sp. Football	DA ———	83,97	Red Zone	DA 55,97	—	Game Boy	
A-Train	DV 09,97	—	Global Conquest	DA 69,97	97,97	Regent	DV 69,97	—	Bugs Bunny Crazy C	DA 45,06
A-Train Constat. Set	DV ———	41,87	Global Effect	DV 69,97	69,97	Rise of the Dragon	DA 76,97	90,97	Ghostbusters 2	57,36
A-Macraens Pool Billard	DA 83,97	62,97	Goblins 2	DV 69,97	90,97	Rise of the Dragon	DA 76,97	90,97	Loopz	40,98
A.T.C.	DA 83,97	90,97	Grid	DA 48,97	69,97	Risky Woods	DA 59,47	69,97	Mickey Mouse	DA 49,16
Abandoned Places 2	DV 62,97	83,97	Grid Prix Unlimited	DA 69,97	69,97	Robbing 3	DA 55,97	69,97	Nemesis	57,36
Acce of the Pacific	DV 76,97	—	Gunsley 2000	DA 83,97	97,97	Rom AD	DA 62,97	83,97	Paperboy 2	DA 57,36
Adams Family	DA 55,97	—	Hanibal	DV 69,97	83,97	Santa's Soccer 1998	DA 48,97	55,97	Paradise	65,56
Airbus 320	DV 90,97	97,97	Harrier Jump Jet	DA ———	87,97	Shikake of the Desert 3	DV 62,97	62,97	Super Mario Land 2	US 55,56
Alone in the Dark	—	96,97	Heart of China	DV 69,97	83,97	Shadow of the Comet CD	DA 104,97	—	The Simpsons	57,36
Amazon	DA 55,97	62,97	Hemlock	DV 66,47	69,97	Shadowlands	DA 62,97	62,97	Turtles II	57,36
Another World	DA 55,97	62,97	Hieruma	DV 83,97	83,97	Shenlock Holmes	DA 62,97	62,97	Tiny Toon	57,36
Apolyda	DA 55,97	—	History Line 1914-1918	DV 83,97	83,97	Silent Service 2	DA 80,47	80,47	WWF Superstars	57,36
Aquatic Games	DA 59,47	—	Indiana Jones & Act.	DV 55,97	90,97	Silly Putty	DA 55,97	—	—	—
Aquaventure	DA 55,97	—	Jaguar XJ 220	DA 55,97	—	Sim Ant	DV 63,97	83,97	—	—
Armour Gaddan 2	DA 62,97	69,97	James Pond	DA 17,47	—	Sim CityPopulous	DA 82,97	97,97	—	—
Assassin	DA 48,97	—	James Pond 2 (Robocop)	DA 56,47	—	Sim Earth	DV 83,97	90,97	—	—
AV-8B Harrier Assault	DA 59,47	83,97	Jim Power	DA 55,47	—	Sim Life	DV 76,97	83,97	—	—
B-17 Flying Fort	DA 83,97	97,97	John Madden Football 2	DV 58,47	82,97	Sim & Swim	DA 41,97	—	—	—
Bane of C. Cosmic Forge	DV 34,97	69,97	Jurassic	DV 83,97	83,97	Space Hawk	DA 76,97	83,97	—	—
Bart's Tale Cons. Set	DA 69,97	—	KGB	DV 58,47	66,47	Space Quest 4	DV 69,97	83,97	—	—
BAT 2	DV 76,97	97,97	Kings Quest 5	DV 69,97	97,97	Space Quest 5	DV 76,97	76,97	—	—
Battle Team (Bale-D)	DA 83,97	76,97	Kings Quest 6	DV 62,97	83,97	Space Shuttle	DA 62,97	111,97	—	—
BC Kid	DA 49,97	—	Legend	DA 62,97	69,97	Spaceward Hai	DV 83,97	83,97	—	—
Bits Tomato Game	DA 62,97	—	Legend Goddesses 2	DA 62,97	69,97	Special Forces	DA 80,47	90,97	—	—
Blitmap Bros Vol.1	DA 55,97	55,97	Legend	DA 62,97	69,97	Spellcasting 301	DA ———	69,47	—	—
Blitmap Bros Vol.2	DA 48,97	48,97	Legends of Kyrodia	DV 66,47	66,47	Spelljammer	DA 69,97	83,97	—	—
Black Crypt	DV 59,47	69,97	Legends of Valour	DV 83,97	83,97	St. Thomas	DV 69,97	83,97	—	—
Block Bows	DA 55,97	—	Leisure Suit Larry 5	DV 76,97	83,97	Star Control 2	DA 55,47	62,97	—	—
Buck Rogers 2	DV 69,97	63,97	Lemmings	DA 55,97	69,97	Starflight 2	DA 62,97	62,97	—	—
Burda Island. Prof.	DV 69,97	69,97	Lemmings Book + ADD ON	DA 41,97	48,97	Starline 2000 Assault	DV 76,97	76,97	—	—
Bunny Bricks	DA 48,97	48,97	Lemmings Data Disk	DA 41,97	48,97	Steinberg II	DA 76,97	62,97	—	—
Carnage	DV 66,47	76,97	Lemmings Double Pack	DA 41,97	48,97	Strife Commander	DA 69,97	90,97	—	—
Casities 2	DA 48,97	76,97	Lemmings 2 The Tribes	DA 83,97	83,97	Super Hero	DA 62,97	69,97	—	—
Car & Driver	DA 83,97	83,97	Lethal Weapon 3	DA 62,97	62,97	Super Tennis	DA 72,47	82,47	—	—
Civilization	DV 80,47	97,97	Links	DA 76,97	90,97	Task Force 1942	DA 97,97	97,97	—	—
Commander White Light	DV 97,97	—	Links 266 Pro	DA 55,97	104,97	Tennis Cup 2	DA 48,97	69,97	—	—
Conquest of the Longo	DV 83,97	83,97	Linkin	DA 69,97	—	Terranauts 2000	—	83,97	—	—
Cool Croc Twins	DA 55,97	83,97	Lord of the Rings 2	DA 59,47	—	The Chaos Engine	DA 48,97	69,97	—	—
Creepers	DA 62,97	83,97	Lord of the Rings 3	DA 48,97	—	The Humans	DV 69,97	83,97	—	—
Crisis in the Kremlin	DA 90,97	90,97	Mad TV	DV 69,97	63,97	The Incredible Machine	DV 76,97	76,97	—	—
Cruiser for a Corps	DV 62,97	62,97	Mad TV Data Disk	DV 41,97	41,97	The Legacy	DA 62,97	62,97	—	—
Curse of Erikenstia	DV 83,97	83,97	Manchester United Euro	DA 55,97	55,97	The Sings	DA 69,97	97,97	—	—
Cyberblast	DA 41,97	—	Mania Mansion 2	DV 48,97	90,97	Terranauts 2000	DV 55,97	55,97	—	—
CyberRace	DV 76,97	83,97	Mantis	DA 97,97	—	Thorn	DA 55,97	—	—	—
Cytron	DA 55,97	—	Mega Man 2	DA 48,97	48,97	Turman 2	DA 13,97	—	—	—
D-Generation	DA 41,97	69,97	Mega Man First Sam	DA 69,97	—	Ultima 7	DA 48,97	55,97	—	—
Dagger of Anon Ra (LBD)	DV 83,97	83,97	Might and Magic 4	DA 80,47	80,47	Ultima 7 kpl	DA 97,97	97,97	—	—
Dark Hair	DV 90,97	—	Monie Island 2	DV 83,97	83,97	Ultima 7 kpl 2	DA ———	83,97	—	—
Dark Queen Of Kyrin	DV 66,47	83,97	Nick Falder's Chem.Golf	DV 83,97	69,97	Ultima Underworld 1	DA 83,97	83,97	—	—
Dalkuall	DV 69,97	76,97	No Second Price	DA 48,97	62,97	Ultima Underworld 2	DA 83,97	83,97	—	—
Darklands	DA 76,97	76,97	Now & Go	DA 56,47	83,97	Vilnius-Fields of Conq.	DA 55,97	69,97	—	—
Das Schwarze Auge 1.589	DV 76,97	83,97	Parrot	DA 76,97	76,97	Vicom	DA 55,97	69,97	—	—
Das Schwarze Auge 1.589	DV 76,97	83,97	Perfect General	DA 48,97	—	Vicom Data Disc	DA 55,97	69,97	—	—
Death Knights of Kyrin	DA 69,97	69,97	PGA Golf Plus	DA 48,97	55,97	Wackworts	DA 76,97	76,97	—	—
Der Palatzer	DV 69,97	69,97	Pinball Fantasies	DA 55,97	69,97	Wayne Gretzky 2 Can Cup	DA 48,97	62,97	—	—
Desert Storm	DA 59,47	—	Pinball Fantasies	DA 55,97	69,97	Wayne Gretzky 3	DA 83,97	83,97	—	—
Die Hand 2	DA 55,47	62,97	Pinball Fantasies	DA 55,97	69,97	Wayne Gretzky 4	DA 69,97	97,97	—	—
Die Kathedrale	DV 83,97	83,97	Pinball Fantasies	DA 55,97	69,97	Wings Commander	DA 62,97	62,97	—	—
Doulo Dan	DA 55,97	—	Pinball Fantasies	DA 55,97	69,97	Wings Commander 2 Op.1	DA 41,97	41,97	—	—
China	DV 82,97	76,97	Pinball Fantasies	DA 55,97	69,97	Wings Commander 2 Op.2	DA 41,97	41,97	—	—
Diana II	DV 55,97	62,97	Pinball Fantasies	DA 55,97	69,97	Wizards 7	DA 83,97	83,97	—	—
Dynastieber (Art. Adap.)	DA 69,97	62,97	Pinball Fantasies	DA 55,97	69,97	Wizards 7	DA 83,97	83,97	—	—
Quest Quest	DV 76,97	76,97	Pinball Fantasies	DA 55,97	69,97	Wizards 7	DA 83,97	83,97	—	—
Elite 2	DA ———	90,97	Pinball Fantasies	DA 55,97	69,97	Wizards 7	DA 83,97	83,97	—	—
Elite Plus	DA 48,97	90,97	Pinball Fantasies	DA 55,97	69,97	Wizards 7	DA 83,97	83,97	—	—
Elvira 2	DV 69,97	83,97	Pinball Fantasies	DA 55,97	69,97	Wizards 7	DA 83,97	83,97	—	—
Entity	DA 76,97	—	Pinball Fantasies	DA 55,97	69,97	Wizards 7	DA 83,97	83,97	—	—
Eternam	DV 83,97	—	Pinball Fantasies	DA 55,97	69,97	Wizards 7	DA 83,97	83,97	—	—
European Championship	DA 55,97	62,97	Pinball Fantasies	DA 55,97	69,97	Wizards 7	DA 83,97	83,97	—	—
Eye of the Beholder	DV 69,97	69,97	Pinball Fantasies	DA 55,97	69,97	Wizards 7	DA 83,97	83,97	—	—
Eye of the Beholder 2	DV 83,97	83,97	Pinball Fantasies	DA 55,97	69,97	Wizards 7	DA 83,97	83,97	—	—
F-15 Strike Eagle 3	DA ———	97,97	Pinball Fantasies	DA 55,97	69,97	Wizards 7	DA 83,97	83,97	—	—
Falcon 3.0	DA ———	97,97	Pinball Fantasies	DA 55,97	69,97	Wizards 7	DA 83,97	83,97	—	—
Fire and Ice	DA 48,97	55,97	Pinball Fantasies	DA 55,97	69,97	Wizards 7	DA 83,97	83,97	—	—
Formula 1 Re.Prix	DA 80,47	104,97	Pinball Fantasies	DA 55,97	69,97	Wizards 7	DA 83,97	83,97	—	—

1. Alle Spiele lieferbar für jedes gängige Computer- / Konsolen-system

2. DV = Anleitung und Software in deutsch, DA = Anleitung in deutsch

3. Lieferung per Postnachnahme: 10,- DM, Vorauszahlung 8,- DM, Einzahlung zusätzlich 7,- DM Ausland: nur gegen Vorauszahlung mit Euroschek in 15,- DM Versandkosten im Inland zusätzlich 15,- MwSt.

4. Ab Bestellzeit DM 180,- liefern wir nur im Inland versandkostenfrei!

5. Schriftliche Bestellungen und Vorbestellungen werden jederzeit entgegengenommen.

6. Bestellannahme von 10.00 - 19.00 Uhr

7. Komplettkatalog gegen DM 5,- in Briefmarken.

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

IBM

Amiga

GAMELINE GdG · Inh. J. Bürk · F. Hirth · Th. Steinbach · Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr · Preisänderungen vorbehalten



Bullfrog zieht alle Register: In Syndicate geht's strategisch zu



Greenpeace läßt grünen: Wir retten in Eco Quest 2 tropische Bäume



Lange genug hat's gedauert: Strike Commander im Anflug



Der Euroflieger im Härte-test: Tornado



5

erscheint am
14. April 1993

Die Zeit vergeht wie im Fluge. Scheint's so, daß wir erst gestern Weihnachten feierten, so rücken nun die Osterfeiertage in erreichbare Nähe. Aber nicht nur der Osterhase hat ein paar flauschige Überraschungen für Euch parat. Viele Spielefirmen peilen den Ostertermin schon mit ein paar coolen Neuheiten an. Mit von der Partie sind auch ein paar Weihnachtsnachzügler, die der Nikolaus in der Eile vergessen hatte.

Virgins Multimedia-CD-Spektakel **The 7th Guest** muß sich, ebenso wie der dritte Teil der **Eye of the Beholder**-Saga auf dem Teststand bewähren. Vielflieger brausen mit Digital Integrations Superflieger **Tornado** durch den 3-D-Himmel. Strategen genießen den neuen Taktik-Knüller der **Populous**-Macher. Im Visier unserer Actionadventure-Experten, muß der **Cadaver-Killer Darkmere** zeigen, was in ihm steckt.

Unter der Rubrik "Was schon Weihnachten fertig sein sollte", präsentieren wir Euch ein paar schnuffige Spielekandidaten. So hat im fernen Texas Origin endlich grünes Licht für den Start von **Strike Commander** gegeben. Sierra kümmert sich im Öko-Grafikadventure **Eco Quest 2** um den brasilianischen Regenwald.



T-BIRD

MADE BY AQUARIUS



POWERGFTWG-TTBIRD CLASSIC 386/SX25 INTEL
2MB, HD 50 MB, (40 MS), 14" VGA COLOR-MONITOR
DER PRGFI UND GUNCOMPUTER MIT SOUND-
KARTE, BOXEN, MS-DOS 5.0
TEXTVERARBEITUNG, PC+
VIRUSPROTEKT UND 2 GAMES
UNVERB. VERKAUFSPREIS

1999.-

NEW DER TTBIRD-DRIVE
FERTIG MIT 486/SX-25 CD-ROM

4MB, VORBEREITET FÜR INTEL OVERDRIVE
MIT 50 MHz, HD 50 MB, 17" MSX VGA COLOR
MONITOR, DIE MULTIMEDIA-MASCHINE MIT
SOUNDKARTE, BOXEN, MS-DOS 5.0, MICROGFT
WINDOS 3.11/MICROGFT
WINDOS ENTERTAINMENT
PACK, 2 TOP GAMES U.V.M.
UNVERB. VERKAUFSPREIS

2599.-



CeBIT'93
HANNOVER
HALLE 1, STAND 7A4/7B3

WIR VERLOSEN MEHRERE 100 TOP GAMES AUF DISK
UND CD. AUSSERDEM SPECIAL VIP-SERVICE FÜR T-BIRD
CLUBMITGLIEDER. DAS T-BIRD TEAM ERWARTET EUCH!



MICROPROSE BIONICO LucasArts





Die vier superstarken Turtles für die vier superstarken Systeme

Cowabunga!

Donatello, Michelangelo, Leonardo und Raphael sind für alle da. Mit Supergrafik in Videoqualität. Sound der Spitzenklasse für den Game Boy, NES, Super NES und für das Sega Mega Drive. Volle Power! Los geht's. Gegen Shredder, Krang und ihre blöde Bande blutsaugender Bastarde. Du bringst es!

Experten im Turtle Fieber:

POWER PLAY 11/92 zu "Back from the Sewers": "Super... ein grafisch hervorragendes Actionspiel".

POWER PLAY 11/92 zu "Arcade Game": "...technisch kann man's kaum besser machen...", und VIDEO GAMES 4/91:

"...strotzt nur so vor Spezialeffekten...".

Play Time 10/92 zu "Turtles in Time":

"Sie sind wieder da, und sie sind besser als je zuvor." VIDEO GAMES 1/93 zu "Hyperstone Heist": "...vier actionreiche Levels...spektakuläre Surfeinlagen...viele große und sauber animierte Sprites...ein komplett neugestaltetes Spiel".



Screen: Sega Mega Drive



Screen: Sega Mega Drive



Screens: Super Nintendo Entertainment System

KONAMI-Videospiele Adventure - Action - Intelligenz gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt/M. 50, Telefon D-069/950812-0, Telefax D-069/950812-77

Teenage Mutant Hero Turtles RC Mirage Studios, USA. All Rights Reserved. "Trademark used granted to KONAMI under license from Mirage Studios USA. Exclusively Licensed to Sanyo Licensing Inc. Nintendo", "NES", "GAME BOY", the Nintendo Product Series and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI® is a registered trademark of Konami Co., Ltd. PALCOM® and PALCOMGAMES® are registered trademarks of PALCOM Software Corporation. Sega and Sega Mega Drive are trademarks of Sega Enterprise Ltd.



KONAMI

Superstarker Videospielspaß



PALCOM
SOFTWARE

F&P 02/506 P1